

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Arquitetura
Curso de Design Visual**

Péricles Souza Ianuch

TEOGONIA:

Uma adaptação do mito grego para quadrinhos

**Porto Alegre
2015**

PÉRICLES SOUZA IANUCH

TEOGONIA: UMA ADAPTAÇÃO DO MITO GREGO PARA QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de Design e Expressão
Gráfica da Faculdade de Arquitetura da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
como requisito parcial da conclusão do curso
de Design Visual.

Orientador: Prof. Dr. Mário Furtado Fontanive

Porto Alegre

2015

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso propõe o desenvolvimento de um projeto gráfico para a adaptação de uma obra literária para quadrinhos. A obra escolhida para tal foi o poema “Teogonia”, no qual Hesíodo narra o mito da criação do universo. Esse projeto pretende converter a obra original para uma linguagem gráfica, mais especificamente para uma *graphic novel*. Para tal, busca-se a compreensão do conteúdo através da análise da importância da mitologia como um todo, bem como dos mitos em questão. Também compõe esse trabalho uma análise da mídia história em quadrinhos e dos elementos que compõem sua linguagem.

Palavras-chave: Mitologia, Quadrinhos, Arte Seqüencial.

ABSTRACT

This Graduation Work proposes the development of a graphic project to an adaptation of a literary work for comics. The chosen literary work is the poem Theogony, in which Hesíodo tells the greek myth of the creation of the universe. This project wants to convert the original myth to a graphic media, specifically to a graphic novel. To achieve it, this work seeks to understand the content through the analysis of the importance of mythology as a whole, and the myths in question as well. Also, is part of this work an analsysis of comicbooks as a media and the composing elements of its language.

Keywords: Mythology, Comicbook, Sequential Art.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Antiga gravura representando o momento em que Réia entrega o suposto filho a Cronos.	25
Figura 2: O combate entre Zeus e Tifeu representado em uma peça de cerâmica grega.	27
Figura 3: Codificação através de um símbolo básico.	34
Figura 4: Combinação específica da palavra.	37
Figura 5: Combinação específica da imagem.	38
Figura 6: Combinação específica da dupla. No recordatório: "e naquele momento, o Batman salta através de uma porta aberta (tradução nossa).	39
Figura 7: Combinação interseccional.	39
Figura 8: Combinação interdependente.	40
Figura 9: Combinação paralela.	40
Figura 10: Combinação montagem.	41
Figura 11: Variações de enquadramento.	43
Figura 12: Passos para a composição de um quadrinho segundo Will Eisner.	44
Figura 13: Exemplo de ponto de vista abaixo dos elementos centrais em cena.	45
Figura 14: Microdicionário de gestos.	46
Figura 15: Diferenças de significado de acordo com a combinação entre imagem e palavra.	47
Figura 16: Exemplos de usos criativos do requadro.	48
Figura 17: Exemplo de uso do timing.	50
Figura 18: Páginas lado a lado na etapa de elaboração de layouts.	55
Figura 19: Exemplo de página a lápis.	57
Figura 20: Exemplo de página arte-finalizada.	58
Figura 21: Exemplo de página colorida apenas com tons de cinza.	59
Figura 22: Exemplo de página letreirada.	60
Figura 23: Esquema ilustrativo da metodologia adotada.	63
Figura 24: Aquarelas de Gipi.	69
Figura 25: A mitologia super heróica de Forming.	70
Figura 26: O grotesco de Berserk.	71
Figura 27: O fantástico de Kentaro Miura.	72
Figura 28: Hércules e Atena representados em uma peça de cerâmica.	72
Figura 29: Abertura da animação Hércules.	73
Figura 30 - Magnum Chaos.	80
Figura 31 - Representação do Big-Bang.	80
Figura 32 - Representação de Caos.	81
Figura 33 - Representação de Gaia.	82
Figura 34 - Representação do Tártaro.	83
Figura 35 - Oceano e Tétis, mosaico em Zeugma ou Selêucia, século I ou II d.C.	84
Figura 36 - Oceano no casamento de Peleu e Tétis (nereida).	84
Figura 37 - Representação de Oceano.	85

Figura 38 - Representação de Ceos	86
Figura 39 - Representação de Crios	87
Figura 40 - Representação de Hyperion	88
Figura 41 - Representação de Jápetos	89
Figura 42 - Cronos devora os Filhos em tela de Goya.....	90
Figura 43 - Representação de Cronos	90
Figura 44 - Representação de Téia	91
Figura 45 - Representação de Réia	92
Figura 46 - Representação de Têmis	93
Figura 47 - Representação de Mnemósine	94
Figura 48 - Representação de Febe.....	95
Figura 49 - Representação de Tétis	96
Figura 50 - Representação dos Ciclopes	97
Figura 51 - Representação dos Hecatônquiros	98
Figura 52 - Estátua de Zeus	98
Figura 53 - Representação de Zeus em peça de cerâmica (480-470 BC)	99
Figura 54 - Representação de Zeus.....	100
Figura 55 - Ferramentas utilizadas durante a arte-final.....	114
Figura 56 - Fonte CC Astro City	116
Figura 57 - Etapas do processo de produção de uma página de quadrinhos.	116
Figura 58 - Alternativas de ilustração para a capa.	117
Figura 59 - Ilustração para a capa.....	118
Figura 60 - Alternativas de fontes tipográficas para o título.	119
Figura 61 - Alternativas de tipografia aplicadas à ilustração da capa.....	119
Figura 62 - Capa finalizada.	120

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Layouts de páginas.....	102
------------------------------------	-----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 OBJETIVOS.....	12
2.1 OBJETIVO GERAL.....	12
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
3.1 MITOLOGIA.....	13
3.1.1 A Importância da Mitologia.....	13
3.1.2 O Ciclo Cosmogônico.....	16
3.1.3 Hesíodo e a Teogonia.....	18
3.1.4 O Mito da Teogonia.....	21
3.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	30
3.2.1 A Arte Seqüencial.....	30
3.2.2 O que é uma Graphic Novel.....	32
3.2.3 Elementos da Linguagem dos Quadrinhos.....	33
3.2.3.1 Imagem.....	34
3.2.3.2 Palavra.....	35
3.2.3.3 Relação entre imagem e palavra.....	37
3.2.3.4 Quadrinho.....	41
3.2.3.5 Perspectiva.....	44
3.2.3.6 Anatomia.....	45
3.2.3.7 Requadro.....	48
3.2.3.8 Timing.....	49
3.2.3.9 Layout de Página.....	51
3.2.4 Processo de Produção de uma Adaptação.....	52

4 METODOLOGIA.....	61
5 PROBLEMATIZAÇÃO.....	64
5.1 DELIMITAÇÃO DO PROJETO.....	64
5.2 PÚBLICO ALVO.....	65
5.3 CONCEITUAÇÃO.....	66
5.3.1 Conceito Geral.....	66
6 LEVANTAMENTO DE REFERÊNCIAS VISUAIS.....	69
6.1 AS AQUARELAS DE GIPI.....	69
6.2 FORMING DE JESSE MOYNIHAN.....	70
6.3 A REPRESENTAÇÃO DO BIZARRO DE KENTARO MIURA.....	71
6.4 CERÂMICA GREGA.....	72
7 CONCEPÇÃO.....	74
7.1 DESCONSTRUÇÃO DA OBRA ORIGINAL.....	75
7.2 DESENVOLVIMENTO DOS ELEMENTOS VISUAIS.....	77
7.3 RASCUNHOS DE PÁGINAS.....	102
7.4 LÁPIS.....	115
7.5 ARTE-FINAL.....	116
7.6 LETREIRAMENTO.....	117
7.7 CAPA.....	119
8 ESPECIFICAÇÃO.....	123
8.1 DETALHAMENTO TÉCNICO.....	123
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	124

REFERÊNCIAS.....	126
ANEXO I: Layouts(rascunhos) de páginas.....	128
ANEXO II: Páginas finalizadas.....	131

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso consiste na realização de um projeto gráfico de uma adaptação para quadrinhos do mito grego da *Teogonia*, cujo principal objetivo é adaptar os versos do poema em forma de arte sequencial. Espera-se com isso tornar o conteúdo da obra mais atrativo para o público consumidor de histórias em quadrinhos e, assim, tornar a obra mais difundida. Esse projeto gráfico pretende estabelecer as bases para posterior desenvolvimento de uma história em quadrinhos, de modo que englobe as etapas prévias ao desenho das páginas. Ou seja, a caracterização visual dos personagens, cenários e demais elementos centrais, assim como o desenvolvimento dos *layouts* de páginas para posterior finalização constituem o projeto em questão nesse trabalho.

A obra a ser adaptada trata-se de um importante documento e registro do pensamento grego arcaico. Justamente por isso, a linguagem e até mesmo a estrutura no qual foi escrito não é familiar e talvez seja pouco atrativa aos leitores de hoje, de modo que o poema acabou perdendo espaço em nossa sociedade, embora seu conteúdo seja de grande riqueza. A forma que escolhi para promover uma retomada dessa obra foi a sua adaptação para quadrinhos.

As histórias em quadrinhos em conjunto com o cinema e animação fazem parte das chamadas artes seqüenciais. As artes seqüenciais são marcadas pela dominância das imagens como ferramenta narrativa e conseqüente apelo visual. Ao contrário do cinema e animação, os quadrinhos são uma mídia de baixíssimo custo e possibilidades quase ilimitadas. As limitações são mais decorrentes das habilidades e criatividade do quadrinista, uma vez que para se fazer uma história em quadrinhos tudo que se precisa é de papel e caneta. Portanto ela se apresenta como a mídia ideal para se contar uma história que em outros meios exigiria um orçamento altíssimo.

Nesse trabalho, dividiremos a pesquisa necessária para a posterior execução do projeto em duas grandes áreas: mitologia e quadrinhos; a primeira está relacionada ao conteúdo a ser trabalhado enquanto a segunda se relaciona à mídia na qual será

trabalhado. Seguiremos apresentando, como é de praxe, a metodologia que guiará o projeto para então finalizarmos essa etapa do trabalho com um levantamento de referências visuais e conclusão parcial.

2 OBJETIVOS

Este trabalho possui os seguintes objetivos gerais e específicos a serem alcançados:

2.1 OBJETIVO GERAL

Planejamento de um projeto gráfico de adaptação do poema *Teogonia* de Hesíodo para quadrinhos.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Facilitar o acesso ao mito contado no poema através da adaptação dos versos para arte seqüencial;

Discutir a respeito da importância de contemplar o tema da mitologia e suas influências nos meios de entretenimento modernos;

Definir um estilo visual a ser seguido na adaptação dos personagens, cenários e demais elementos do texto para a ilustração;

Delinear as bases para o posterior desenvolvimento de uma novela gráfica: desenvolvimento visual dos elementos da história, roteiro, *layouts* de páginas e formato editorial.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo reúne os conceitos, ideias e definições que servirão de base teórica no desenvolvimento do projeto. Divide-se em duas grandes áreas, que, por sua vez, desdobram-se em subcapítulos, sendo: Mitologia e Histórias em Quadrinhos.

3.1 MITOLOGIA

Nesse subcapítulo buscaremos explorar questões relativas ao conteúdo da obra a ser adaptada, partindo de uma abordagem mais geral a cerca da importância da mitologia até chegarmos a uma análise do poema propriamente dito. Para tal, recorreremos a diversos autores, principalmente a Joseph Campbell e Juno Brandão.

3.1.1 Importância da mitologia

Joseph Campbell, um dos maiores estudiosos da mitologia na era moderna, resume brilhantemente a influência que os mitos exercem nas diversas áreas da criação humanas, funcionando como inspiradores de descobertas e avanços principalmente nas questões inter e intrapessoais:

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e

da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito.

O prodígio reside no fato de a eficácia característica, no sentido de tocar e inspirar profundos centros criativos, estar manifesta no mais despretenso conto de fadas narrado para fazer a criança dormir. (CAMPBELL, 2007, p. 15)

Esse poder se deve ao fato dos mitos representarem símbolos intrínsecos à psique humana, Jung diria pertencentes ao Imaginário Coletivo. Ou seja, são parte da herança psicológica comum à humanidade, e modo que esses mitos são gerados espontaneamente e de maneira universal, sendo assim, em diversas culturas encontramos o mesmo significado com diferentes roupagens.

É difícil para o homem moderno descobrir as relações entre os mitos antigos e sua vida sem uma bagagem de conhecimentos, porém essas conexões existem e os símbolos que as representam não perderam importância para humanidade. Foi a Escola de Psicologia Analítica de Carl Jung uma das grandes responsáveis por possibilitar a compreensão e reavaliação desses símbolos, de modo que através do trabalho de um analista, esses símbolos voltem a fazer sentido ao homem moderno.

Através do conceito de arquétipo, C. G. Jung abriu para a Psicologia a possibilidade de perceber nos mitos diferentes caminhos simbólicos para a formação da Consciência Coletiva. Nesse sentido, todos os símbolos existentes numa cultura e atuantes nas suas instituições são marcos do grande caminho da humanidade das trevas para a luz, do inconsciente para o consciente. [...] Dentre estes símbolos, os mitos têm lugar de destaque devido à profundidade e abrangência com que funcionam no grande e difícil processo de formação da Consciência Coletiva.

(BRANDÃO, 1986, p. 9)

Não apenas Jung compreende que o simbolismo da mitologia se reveste de um significado psicológico, mas também Sigmund Freud, Otto Rank e muitos outros admitem, com diversas divergências, que os mitos compartilham da natureza dos sonhos da mesma forma que os sonhos são sintomáticos da dinâmica da psique.

Através dessa relação entre o mito, os sonhos e a psique, houve uma retomada da mitologia ao plano das discussões à cerca dos anseios e comportamentos humanos. Campbell resume esse cenário da seguinte forma:

[...] a mitologia é psicologia confundida com biografia, história e cosmologia. O psicólogo moderno tem condições de traduzi-la em suas denotações próprias e, desse modo, recuperar para o mundo contemporâneo um rico e eloqüente documento das camadas mais profundas do caráter humano. (CAMPBELL, 2007, p. 251)

É importante observar, que os mitos não devem sofrer uma comparação exata com os sonhos. Ambos vêm da mesma origem - o inconsciente humano - porém os mitos não são produtos espontâneos do sono pois seus padrões são conscientemente controlados e trabalhados a fim de servir como uma ferramenta de linguagem pictorial responsável por transmitir conceitos da sabedoria tradicional.

Para perceber o pleno valor de que se revestem de figuras mitológicas que chegaram até nós, faz-se necessário compreender que elas não são, tão-somente, sintomas do inconsciente (como o são efetivamente todos os pensamentos e atos humanos), mas também declarações controladas e intencionais de determinados princípios de cunho espiritual, que permaneceram constantes ao longo do curso da história humana, como a forma e a estrutura nevrálgica da própria psique humana. (CAMPBELL, 1989, p. 255)

Entre os anos de 1985 e 1986, Bill Moyers realizou uma série de entrevistas com Joseph Campbell, essas entrevistas foram gravadas em formato de uma série de documentários com seis capítulos de 50 minutos cada intitulada “O Poder do Mito”, alguns anos depois essa série foi transcrita para um livro de mesmo nome. Ao ser questionado sobre a importância dos mitos, Campbell listou quatro funções relacionadas aos mitos:

A primeira delas é a função mística, segundo ele, “os mitos abrem o mundo para a dimensão do mistério, para a consciência do mistério que subjaz todas as formas, sem isso não há uma mitologia.” Desta forma, “se o mistério se manifestar através de todas as coisas, o universo se tornará, por assim dizer,

uma pintura sagrada. Você está sempre se dirigindo ao mistério transcendente, através das circunstâncias da sua vida verdadeira.”

A segunda é a dimensão cosmológica, “a dimensão da qual a ciência se ocupa - mostrando qual é a forma do universo, mas fazendo o de uma tal maneira que o mistério, outra vez, se manifesta.”

A terceira função é a sociológica, ou seja, dar suporte e validar determinada ordem social. “Aqui, todos os mitos variam tremendamente, de lugar para lugar. Você tem toda uma mitologia da poligamia, toda uma mitologia da monogamia. Ambas são satisfatórias. Depende de onde você estiver.”

A quarta função básica do mito é a função pedagógica, ou seja, “como viver uma vida humana sob quaisquer circunstâncias. Os mitos podem ensinar lhe isso.”

A dimensão cosmológica é a função mais diretamente relacionada com o mito da *Teogonia*, em questão nesse trabalho, e com diversos outros mitos que tratam do Ciclo Cosmogônico.

3.1.2 Ciclo cosmogônico

O ciclo cosmogônico é representado nos mitos de criação pela imagem do processo de manifestação do mundo e subsequente retorno à condição imanifesta. Já nos mitos heróicos, é representado pela transição de um estado desperto de supraconsciência para o estado de inconsciência seguida de um retorno à consciência, assim como o nascimento, a vida e a morte de um indivíduo podem ser considerados como uma descida à inconsciência, seguida de um retorno.

Desse modo, o herói mitológico é aquele que, embora ainda se encontre vivo, conhece e representa os apelos da supra consciência; enquanto a aventura do herói

marca o momento em que este descobre e abre o caminho para a luz, ou seja para a paz de espírito através da morte e conseqüente renascimento.

Vale salientar que toda mitologia deve ser compreendida metaforicamente, sendo assim, ao se narrar a morte de um herói e seu posterior ressurgimento, não devemos nos prender aos fatos e sim à metáfora, ou seja, o herói em si não morreu, apenas sua visão de mundo (ou qualquer elemento que seja trabalhado no mito) se desfez em prol de uma nova interpretação. Aferrar-se às metáforas interpretando-as como fatos seria um erro de leitura do símbolo, seria “ler as palavras em termos de prosa e não em termos de poesia, ler a metáfora em termos de denotação e não de conotação.” (CAMPBELL, 2007, p. 61)

Retornando à questão do ciclo de consciência, observa-se que do mesmo modo que a consciência do indivíduo permanece envolta em escuridão, na qual penetra em sono profundo e da qual sai ao acordar, assim também o universo, nas imagens do mito, é envolto e permanece numa intemporalidade na qual volta a se dissolver. Tal como acontece na experiência real de todo ser vivo, assim também acontece com o cosmo: no abismo do sono, as energias são recompostas; durante o dia são exauridas; a vida do universo se esgota e deve ser renovada. (CAMPBELL, 2007)

Os mitos de criação tratam não apenas da origem, e conseqüente fim do universo, como também da origem dos seres vivos, mais especificamente dos seres humanos. A ocorrência do ciclo cosmogônico acaba por dividir o Uno em muitos no momento da criação; nesse ponto, o mundo criado divide-se em dois planos aparentemente contraditórios. O plano cósmico, no qual há uma miraculosa espontaneidade na criação e moldagem do universo; e o plano dos seres vivos, no qual as formas do mundo não parecem movimentar-se de acordo com os padrões de algo harmonioso e precisam ser ajustados e forçados a tomar forma pelo trabalho do homem. Campbell resume o paradoxo de um mesmo processo ser encarado de formas um tanto contraditórias de acordo com o plano do qual é observado assim:

A partir da perspectiva da fonte, o mundo se configura como uma majestosa harmonia de formas que vêm a ser, explodem e se dissolvem. Mas aquilo que passageiras criaturas experimentam é

uma terrível cacofonia de clamores de batalha e dor. Os mitos não negam essa agonia; eles revelam haver, no seu interior, por trás dela e ao seu redor, a paz essencial. (CAMPBELL, 2007, p. 280)

Em seu livro *O Herói com Rosto Africano - Mitos Africanos*, Clyde W. Ford estabelece que os mitos que narram o ciclo cosmogônico anunciando surgimento da humanidade e do universo que conhecemos a partir de um campo transcendente da existência; depois, orquestram a relação entre humanidade, o mundo comum de tempo e espaço e o grande mistério da existência; para, por fim, proclamar a nova dissolução desse mundo de fenômenos no mistério transcendente do qual surgiu. (FORD, 1999)

Resumindo, ao mesmo tempo em que os mitos narram a origem de toda tragédia e drama do plano terreno, o qual habitam os heróis, apresentam acima disso tudo um plano de perfeita harmonia e equilíbrio cósmico, revelando o mistério que dá origem a todas as coisas.

3.1.3 Hesíodo e a *Teogonia*

Hesíodo foi um poeta do final do século VIII a.C, nascido no povoado de Ascra, filho de camponeses pobres. Produziu duas grandes obras, a primeira delas foi *Teogonia*, seguida de *Trabalhos e Dias*, a qual ofereceu a seu único irmão após ser ameaçado por ele. *Teogonia*, o poema em questão nesse trabalho, deve ser analisado a partir de duas esferas básicas, a primeira é relacionada ao caráter mítico do poema, já a segunda é como registro histórico do período em que Hesíodo viveu. Para essa compreensão, é preciso conhecer um panorama da situação da Grécia por volta do século VII a.C.

O fim da Idade Média Grega marcou o início de uma série de transformações do ponto de vista político, social, religioso e econômico. Esse período marca a transição da monarquia para a aristocracia, os reis haviam desaparecido enquanto surgia um

grande número de *pólis*, ou seja, unidades políticas independentes, fechadas em si mesmas, sem vassalagem e sem dever fidelidade a ninguém.

Essa transição contou com o apoio da religião, de modo que cada clã, cada família nobre era um pequeno mundo com sua religião, patrimônio, chefe e principalmente árvore genealógica, que remontava invariavelmente a um herói ou deus e na união desses clãs se constitui a *pólis*.(BRANDÃO:148)

[...]os gregos evoluíram de um regime patriarcal para um forte regime oligárquico, sintetizado na *pólis* aristocrática, que passa a ter também o seu herói, o heróis epônimo, isto é, o que dá seu nome à Cidade e a protege em consequência. (BRANDÃO, 1986, p. 148)

Uma vez que as funções religiosas eram hereditárias em cada família e se partia do princípio que essas funções conferiam poderes políticos, o poder nas *pólis* permanecia na mão dos nobres, também chamados de *Eupátridas*. Também os cargos militares pertenciam aos nobres, uma vez que o sistema de combate da época exigia que o guerreiro fosse rico o bastante para comprar seu armamento e cavalos, e apenas os aristocratas teriam condições de defender a Cidade, tornando-se assim, seus únicos proprietários e senhores.

No começo do século VII a.C, se iniciam uma série de mudanças que levaram ao enfraquecimento dos *Eupátridas*. A primeira delas é a criação do sistema monetário e surgimento de uma nova classe social formada pelos mercadores e artesãos. Com a criação da moeda, a posse de terras deixou de ser a única forma de riqueza e a classe recém surgida, por conta de seu rápido enriquecimento, tornou-se rival dos *Eupátridas*.

Nessa época também surge o *hoplita*, o soldado de infantaria pesadamente armado, componente das famosas falanges gregas. Seu surgimento só foi possível graças à diminuição do tamanho das armas de guerra, fator que as tornou acessíveis para a classe média em formação. Em conjunto a isso, o comércio marítimo levou a um aperfeiçoamento da construção de naus, fator que levou a um aumento do número de remeiros. Assim, os *Eupátridas* perderam espaço na defesa da cidade e como a

defesa da cidade implicava no direito de dirigí-la, a nova classe passou a fazer reivindicações políticas. (BRANDÃO, 1986)

Outro fator transformador desse período foi a o fim do direito grego oral, também chamado consuetudinário. O direito, antes baseado na *thémis* - na justiça em nome dos deuses - na qual o *Eupátrida*, por conhecimento hereditário, interpretava e sentenciava, foi substituído pela *dike*, ou seja, pela justiça dos homens, baseadas em leis escritas. Contrariando as intenções de Sólon, o responsável pela implementação da *dike*, os legisladores se mostraram incapazes de atender às aspirações populares e acabaram sendo substituídos pelos Tiranos.

A princípio, a palavra “tirano” não possuía a conotação negativa que conhecemos hoje, era simplesmente um sinônimo de soberano, rei. Grande parte das vezes, o tirano era um líder proveniente da aristocracia que se unia à classe média e ao povo para defendê-los contra os nobres. (BRANDÃO, 1986) Em alguns casos, por não reconhecerem limites legais a seus poderes, os tiranos acabaram por se tornar déspotas. Esse fator só somou ao descontentamento popular que acabou por eclodir na derrubada da tirania, para a tomada do poder pelo povo e surgimento da democracia.

A importância de conhecermos o período histórico no qual Hesíodo escreveu suas obras, se justifica ao percebermos o quanto desse cenário se faz presente na *Teogonia*, que entre outras coisas, narra como se partiu do Caos para a justiça, personificada em Zeus, semelhante ao modo como a Grécia da sua época passou pela transição da aristocracia para a democracia. Analisaremos o modo como essa e outras facetas se apresentam na obra em seguida.

3.1.4 O Mito da Teogonia

A *Teogonia* (em grego, Θεογονία [*theos*, deus + *gonia*, nascimento] - THEOGONIA, na transliteração), trata-se de um poema arcaico composto entre os séculos VIII e VII a.C, no qual, em 1022 versos hexâmetros, Hesíodo narra a origem dos deuses,

iniciando com o surgimento do universo, narrando a ascensão de Zeus ao posto de deus regente do Olimpo e concluindo com o surgimento do homem e início da era heróica. A obra trata-se originalmente de um poema cantado que, posteriormente, foi escrito. Neste trabalho, utilizaremos a tradução de José Antonio Alves Torrano (1995), intitulada *Teogonia: A Origem dos Deuses*.

A primeira parte do poema, intitulada *Hino às Musas*, apresenta fortes marcas da sua oralidade ao iniciar com a invocação das musas. Através da celebração das Musas o poeta não apenas as convoca para que o ajudem na tarefa de narrar o poema, mas também se torna o meio pelo qual a verdade a cerca do que será narrado é proferida.

A segunda parte do poema narra o nascimento do universo e de seus elementos constituintes, que representam as divindades gregas. No princípio havia apenas Caos, o vazio primordial, é o princípio cosmogônico, a potência que preside a procriação por cissiparidade, também chamado de Cissor. Então surge a Gaia (Terra), que representa não apenas o planeta e sede do Olimpo (a morada dos deuses), mas também a segurança e firmeza inabaláveis. Surge também Tártaro, localizado “no fundo da Terra” é o local onde se anula todo sentido de direção e onde a única possibilidade é a queda cega, sem fim e sem rumo. O último dos quatro elementos originais é Eros (Amor), a entidade que preside à união amorosa, é o desejo de acasalamento que avassala todos seres, no entanto, Eros é estéril, de modo que não tem descendentes.

Sim bem primeiro surgiu Caos, depois também
Terra de amplo seio, de todos sede irresvalável sempre,
dos imortais que têm a cabeça do Olimpo nevado,
e Tártaro nevoento no fundo do chão de amplas vias,
e Amor que é o mais belo dos deuses imortais[...]
(HESÍODO, *Teogonia*, v. 116-120)

Torrano estabelece que, há na *Teogonia* duas formas de procriação: através da união amorosa e por cissiparidade. Os primeiros seres são todos gerados por cissiparidade, ou seja, através da bipartição de uma divindade originária que

permanece ela própria ao mesmo tempo que dela surge uma nova divindade. Desse modo, surgem Érebus e Nix (Noite) a partir de Caos; enquanto Urano (Céu), Montanhas e Pontos (Mar) surgem a partir da Terra. (TORRANO, 1995)

Do Caos Érebus e Noite negra nasceram [...]
Terra primeiro pariu igual a si mesma
Céu constelado, para cercá-la toda ao redor
e ser aos Deuses venturosos sede irresvalável sempre.
Pariu altas Montanhas, belos abrigos das Deusas
ninfas que moram nas montanhas frondosas.
E pariu a infecunda planície impetuosa de ondas
o Mar, sem o desejoso amor.
(v.123-132)

Érebus é uma espécie de antecâmara do Tártaro e assim como Noite (e toda linhagem de Caos) pertencem à esfera do não-ser, sendo forças de negação da vida e da ordem, todos eles incorpóreos. Ainda, Noite e seus filhos representam o princípio de destruição e perda que sob várias formas atua drasticamente na vida humana. Céu é uma espécie de duplo perfeito e positivo da Terra que o “pariu igual a si mesma” e “para cercá-la toda ao redor e ser aos Deuses venturosos sede irresvalável sempre.” (v. 125, 127-128)

Da união entre Noite e Érebus surgiram Éter e Dia, “Da Noite aliás Éter e Dia nasceram, gerou-os fecundada unida a Érebus em amor” (v. 124-5), esses dois são exceções nesta linhagem, sendo os únicos gerados por união amorosa. É interessante observar que há uma simetria entre os genitores e gerados: enquanto Érebus é a região subterrânea e noturna, Éter é a região superior e de esplêndida luminosidade do céu diurno. Da mesma forma, Dia e Noite não representam períodos cronométricos e sim princípios ontológicos, representando imagetivamente a esfera do Ser e a do Não-Ser. (TORRANO, 1995)

Essa primeira fase da criação do universo marca claramente o domínio inicial das trevas e do Caos, para posterior surgimento da luz. Já a segunda fase é marcada pelo domínio de Urano (Céu) e surgimento de diversos descendentes de sua união

com Terra. Desta união nasceram primeiro os Titãs, em ordem cronológica, Oceano, Ceos, Crio, Hiperión, Jápeto, Crono; seguidos das Titânidas: Teia, Réia, Têmis, Memória, Febe, Tétis. Segundo Brandão, consoante Paul Diel, os Titãs representam “as forças brutas da terra e, por conseguinte, os desejos terrestres em atitude de revolta contra o espírito”. (BRANDÃO, 1986, p.196 *apud* DIEL, 1952, p. 149)

Depois pariu
do coito com Céu: Oceano de fundos redemoinhos
e Coios de Crios e Hipérion e Jápeto
e Teia e Réia e Têmis e Memória
e Febe de áurea coroa e Tétis amorosa.
E após com ótimas armas Crono de curvo pensar,
filho o mais terrível: detestou o fluorescente pai.
(HESÍODO, Teogonia, v. 132-138)

Da mesma relação surgiram ainda os três Ciclopes (ou Relâmpagos): Brontes (Trovão), Estéropes (Relâmpago) e Arges (Raio); e também os Hecatônquiros (ou Tempestades): Cotos, Briareu e Giges. Juntamente com os Titãs, Ciclopes e Hecatônquiros representam as manifestações elementares, as forças selvagens e insubmissão da natureza. Os Ciclopes se assemelhavam aos Deuses, porém possuíam apenas um olho no centro do rosto, enquanto, os Hecatônquiros possuíam cem braços e cinquenta cabeças. Ambos eram rejeitados por Urano (Céu), que os exilava no Tártaro assim que nasciam.

Pariu ainda os Ciclopes de soberbo coração:
Trovão, Relâmpago e Arges de violento ânimo
[...] Outros ainda da Terra e do Céu nasceram,
três filhos enormes, violentos, não nomeáveis.
Cotos, Briareu e Giges, assombrosos filhos.
[...] filhos os mais temíveis, detestava-os o pai
dês o começo: tão logo cada um nascia
a todos ocultava, à luz não os permitindo,
na cova da Terra.
(HESÍODO, Teogonia, v. 139-140, 147-150, 154-158)

Terra então instigou os Titãs a se rebelarem contra o Pai. Cronos assumiu a tarefa de castrá-lo com uma foice forjada no ventre da própria Terra e assim o fez:

Veio com a noite o grande Céu, ao redor da Terra
 desejando amor sobrepairou e estendeu-se
 a tudo. Da tocaia o filho alcançou com a mão
 esquerda, com destra pegou a prodigiosa foice
 longa e dentada. E do pai o pênis
 ceifou com ímpeto e lançou-o a esmo
 (v. 176-181)

A castração de Urano representa a perda da potência e fertilidade, sem as quais ele não poderia mais ser o deus pai soberano, cabendo ao seu caçula assumir esse papel. Do sangue de Urano que caiu sobre a Terra nasceram as Eríneas, os Gigantes e as Ninfas dos Freixos (Melíades); do sangue que caiu no mar formou-se uma espuma e dela surgiu Afrodite, a mais bela das deusas. Após o golpe de Crono, Urano lhe premeditou que assim como ele, o filho seria destronado e expulso por seus filhos. A expulsão de Urano e união entre Cronos e Réia marca o fim da primeira geração divina. Porém, diversas outras entidades foram geradas nesse período, devido a sua pouca relevância, apenas as citaremos e explicaremos suas origens quando se mostrarem relevantes no seguimento do poema. Vale destacar que nesse período Noite deu origem, sozinha, a muitos filhos, entre eles Tânatos (Morte), Hipno (Sono) e as Moiras. Também Oceano e Tétis deram a luz aos rios e às Oceânidas, as ninfas d'água doce. E por fim, da união entre Hipérion e Téia nasceram Hélio (Sol), Selene (Lua) e Eos (Aurora).

Iniciada a era da soberania de Crono, que enquanto rei é “o vigilante sempre à espreita”. (BRANDÃO, 1986) O modo como pensa é dito curvo porque ele só age sob artil e essa faceta é claramente representada pela arma com a qual tornou o pai impotente: a curva foice. Ao se apossar do governo do mundo, se tornou um déspota pior que o pai; por conta do medo voltou a exilar Ciclopes e Hecatônquiros no Tártaro, de onde ele mesmo os havia libertado para que o ajudassem. E por medo da profecia de que um de seus filhos o destronaria, Cronos passou a engoli-

los à medida que iam nascendo, simbolizando o tempo que ao mesmo tempo em que cria, devora:

Réia submetida a Cronos pariu brilhantes filhos
[...] E engolia-os o grande Cronos tão logo cada um
do ventre sagrado da mãe descia aos joelhos,
tramando-o para que outro dos magníficos Urânidas
não tivesse entre os imortais a honra de rei.
(HESÍODO, Teogonia, v. 454, 460-464)

De sua união com Réia nasceram: Héstitia, Deméter, Hera, Hades, Poseidon e Zeus. Cansada de sofrer da sina de ser mãe, mas não vivenciar a maternidade, Réia enquanto grávida de Zeus foge para a ilha de Creta, onde secretamente dá a luz ao caçula. Numa tentativa de salvar a criança da loucura do marido, Réia envolve uma pedra em cobertores de linho e a entrega a Cronos que de imediato engole achando ter devorado outro de seus filhos, segundo Ménard “A pedra que Cronos devora significa apenas que o tempo a tudo destrói.” (MÉNARD, 1991, p. 38)



Figura 1: Antiga gravura representando o momento em que Réia entrega o suposto filho a Cronos.

Zeus então foi criado em uma caverna no monte Dicta pelos Curetes, os demônios guerreiros responsáveis por evitar que Cronos ouvisse os choros do jovem deus, através da dança e do bater de lanças nos escudos; também as Ninfas ajudaram na criação, sendo a cabra Amaltéia sua ama de leite. Amaltéia possuía a pele invulnerável e foi a partir dela que, após sua morte, Zeus confeccionou a égide que o protegeu em suas batalhas. Ao atingir a idade adulta, Zeus iniciou sua campanha contra a tirania de seu pai. Aconselhado por Métis (a Prudência) e com auxílio de Gaia, recebeu dessa uma droga que ao ser dada a Cronos fez com que o deus vomitasse todos os filhos que havia engolido, começando pela pedra. Inicia-se então a batalha entre Zeus e os irmãos contra o pai, a chamada *Titanomaquia*.

Rápido o vigor e os brilhantes membros
do príncipe cresciam. E com o girar do ano,
enganado por repetidas instigações da Terra,
soltou a prole o grande Cronos de curvo pensar,
vencido pelas artes e violência do filho.

(HESÍODO, Teogonia, v. 493-497)

Cronos buscou auxílio de seus irmãos Titãs, enquanto Zeus foi ao Tártaro libertar os Ciclopes e Hecatônquiros para que esses o ajudassem e se vingassem da traição de Cronos. Como forma de agradecimento, os Ciclopes deram a Zeus o raio e o trovão, a Hades um capacete mágico que torna invisível quem o usar e a Poseidon foi entregue o tridente. Após dez anos de batalha e graças aos presentes dos Ciclopes, Cronos e os Titãs foram derrotados e exilados no Tártaro. O mundo foi então dividido e cada um dos três grandes deuses recebeu seus domínios: Poseidon obteve o mar; Hades o mundo subterrâneo; a Zeus coube não apenas o domínio do Céu, mas também a supremacia no Universo.

E livrou das perdidas prisões os tios paternos
Trovão, Relâmpago e Arges de violento ânimo,
filhos de Céu a quem o pai em desvario prendeu;
e eles lembrados da graça benéfica
deram-lhe o trovão e o raio flamante
e o relâmpago que antes Terra prodigiosa recobria.
Neles confiante reina sobre mortais e imortais. (v. 502-508)

A escalada de Zeus ao posto de líder do Olimpo estaria quase concluída, mas alguns contratempos ainda se apresentariam. Irritada pelo fato de seus filhos Titãs terem sido lançados ao Tártaro pelos deuses Olímpicos, Gaia incitou os Gigantes contra os recém vitoriosos. Os Gigantes foram gerados por Gaia com o propósito de vingar os Titãs; eram seres imensos, muito fortes, de corpos horrendos, que só poderiam ser mortos por um deus com o auxílio de um mortal. Assim que nasceram, passaram a arremessar árvores em chamas e rochedos imensos em direção aos céus. Os deuses então se preparam e inicia a batalha conhecida como *Gigantomaquia*. Inicialmente apenas Zeus e Hércules combatiam, com o decorrer da batalha mais divindades e heróis se unem aos dois para enfim derrotarem os Gigantes. Temos novamente o embate entre os deuses e a natureza, antes representada pelos Titãs e agora pelos Gigantes, mas dessa vez, “na luta contra a bestialidade terrestre, Deus tem necessidade do homem tanto quanto esse precisa de Deus. A evolução da vida para uma espiritualização crescente e progressiva é o verdadeiro combate dos gigantes” que “representam tudo quanto o homem terá que vencer para libertar sua personalidade.” (BRANDÃO, 1986, p. 212)

Em uma nova investida contra os Olímpicos, Gaia se uniu a Tártaro e gerou um monstro tão horrível que até mesmo os deuses fugiram quando o viram se encaminhar para o Olimpo. Tifeu era um ser humanóide, mais alto que as montanhas e tão grande que quando estendia os braços, com uma das mão tocava o Oriente e a outra o Ocidente. No lugar dos dedos possuía cem cabeças de dragões; da cintura para baixo sua pele era coberta por víboras; era alado e de seus olhos lançava línguas de fogo. Apenas Zeus e Atena resistiram e ficaram para lutar contra o monstro.



Figura 2: O combate entre Zeus e Tifeu representado em uma peça de cerâmica grega.

Zeus lançou um raio contra o gigante, o perseguiu e feriu com uma foice, fazendo com que o monstro fugisse para o monte Casio onde se travou uma batalha corpo a corpo. Tifeu facilmente desarmou Zeus e com a foice lhe cortou os tendões dos braços e dos pés, colocou-o sobre os ombros e o levou até a gruta Corícia, onde o aprisionou. Os tendões, o gigante deixou enrolados numa pele de urso, sob guarda do dragão-fêmea Delfine, até que os deuses Pã e Hermes assustaram Delfine e se apossaram dos tendões de Zeus. Tendões recuperados, de imediato Zeus recobrou suas forças, escalou o céu e recomeçou a luta, lançando sobre o inimigo uma chuva de raios. O monstro se refugiou no monte Nisa, onde as Moiras lhe ofereceram frutos com a promessa de que lhe ajudariam a recuperar as forças, quando na verdade o estavam enfraquecendo. A batalha continuou na Trácia, onde o monstro lançava montanhas contra o deus, enquanto esse as arremetia de volta com seus raios. Bastante ferido o monstro foge para Sicília, onde Zeus o esmaga lançando sobre ele o monte Etna, que, segundo o mito, até hoje vomita suas chamas.

Vale fazer algumas observações quanto ao simbolismo envolvido nas ocasiões da mutilação e exílio de Zeus. A caverna figura os mitos de origem, renascimento e iniciação como um simbólico morrer para se renascer uma nova pessoa. Já a mutilação é um costume nos ritos de passagem de diversas sociedades primitivas e tem como finalidade não apenas a purificação, mas representar de forma visível uma transformação da personalidade de um indivíduo: “Com estas práticas retira-se o indivíduo mutilado da humanidade comum mediante um rito de separação, que, automaticamente, o agrega a um grupo determinado”. (GENNEP, 2011, p. 74)

As diversas batalhas travadas por Zeus contra as forças primordiais simbolizam também uma espécie de reorganização do Universo, atribuindo-lhe o papel de “re-criador” do mundo. Apesar de nunca ter sido um deus criador, e sim conquistador, através de suas vitórias Zeus se torna o chefe dos deuses e dos homens e o senhor absoluto do Universo. Brandão (1986) deixa claro que embora o triunfo de Zeus represente a vitória da ordem sobre o Caos, as divindades primordiais não foram eliminadas e sim delegadas a papéis secundários, de modo que foram integradas à ordem estabelecida por Zeus. Desta forma, Zeus buscou harmonizar o Cosmo e por um fim definitivo à violenta sucessão de dinastias divinas.

Toda *Teogonia* trata da criação e estruturação do universo através da partilha das funções entre as divindades. Não apenas nas batalhas se faz a partilha, mas também nos matrimônios. Os diversos matrimônios de Zeus têm grande importância na organização do seu reino e mais ainda na sua própria construção como líder supremo. Seu primeiro casamento foi com Métis a que representa a presciência oracular; uma vez que, na *Teogonia*, o casamento promove a incorporação de características do cônjuge, Zeus adquire a onisciência de Métis de modo que se assegura do domínio sobre o imprevisível e a sabedoria, personificada em sua filha Atena. De sua segunda união, com Thémis, o soberano adquire a ordenação interior de seu reinado através de um domínio estável da natureza fundamental, a qual sua segunda esposa representa. Dessa união nascem as Hórai, também chamadas de as Estações, responsáveis por instaurar a boa distribuição dos bens e ritmar as forças produtivas da natureza; e as Moiras, que regem o destino humano.

Do terceiro casamento, com Eurínome, nascem as Graças, e Zeus adquire a alegria de viver. De sua união com Demeter, Zeus garante o equilíbrio entre o mundo subterrâneo dos mortos e o terreno dos vivos. Seu quinto casamento se dá com Memória, que garante a circulação das forças entre os domínios do que é visível e invisível. Essa união se dá após as batalhas contra as forças primordiais, no entanto as Musas, geradas a partir dessa união, cantam toda a história, mesmo o que precede a sua existência. Seu canto tem como função celebrar Zeus e seu triunfo e também invocar a memória desses acontecimentos passados. De seu sexto casamento, com Leto, surgem os mais belos e invejáveis de todo Olimpo, Apolo e Artemis. Completando a constituição de seu reino, Zeus casa-se com Hera. Dessa relação nascem Hebe (Juventude), Ares (Guerra) e Ilitíia (a deusa dos partos).

Além de narrar o ciclo cosmogônico abordado anteriormente, a *Teogonia* possui duas outras facetas de extrema importância. A primeira dela é que o poema lista e organiza toda genealogia divina, de modo que é um dos principais documentos para a história da religião grega. Já a segunda é, a projeção feita pelo poeta do social no divino, de modo que todo poema trata-se da projeção do contexto social da época e do ideal de Hesíodo. Ideal esse representado pela substituição de um tipo de religião por outro, onde as trevas são vencidas pela luz; os deuses *ctônios* pelos olímpicos; e o caos é dominado pela razão, pela ordem, pela lei, encarnados na figura de Zeus.

O que Hesíodo deseja ressaltar é a progressão do divino na busca pela justiça. Segundo Brandão a *Teogonia* “não se trata apenas de uma sucessão violenta de vários reis e soberanos dos céus, mas existe um caminho ascendente para a ordem estabelecida por Zeus, que é o triunfo da justiça”. (LESKY, 1963 *apud* BRANDÃO, 1986, p. 116)

3.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Nesse capítulo trataremos da mídia para a qual adaptaremos o poema. Iniciaremos com um breve histórico que se estende até o surgimento do modelo de história em quadrinhos que seguiremos; para em seguida definirmos esse modelo e posteriormente discutirmos os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos, assim como o processo de produção de uma adaptação. Utilizaremos para tal, principalmente, as obras de Scott McCloud e Will Eisner, indiscutivelmente as maiores referências teóricas na área.

3.2.1 A Arte Seqüencial

O agrupamento de imagens em seqüência como modo de narrar uma história é uma ferramenta que vem sendo usada desde as origens do ser humano. Pinturas rupestres, a pintura cerimonial egípcia, pinturas nos vasos gregos, tiras de jornal, histórias em quadrinhos, animação e cinema são exemplos de meios de contar histórias através do uso de imagens, e alguns casos palavras, em seqüência. Cada exemplo desses possui suas características e peculiaridades. Neste trabalho vamos abordar as questões relevantes às histórias em quadrinhos como ferramenta narrativa.

Há divergências quanto às origens dessa forma de arte, alguns apontam inclusive as já citadas pinturas rupestres, porém a origem mais reconhecida e que mais se assemelha com o que se entende por história em quadrinhos atualmente são as tiras

The Yellow Kid, de Mickey Dugan, publicadas esporadicamente na revista *Truth* por volta de 1894 até ter sua estréia oficial no jornal *New York World* em 17 de fevereiro de 1895. As tiras apresentavam um retrato da cidade de Nova Iorque, as tensões raciais do novo mundo urbano e o ambiente consumista que se desenvolviam na cidade através das histórias de um garoto que possuía a cabeça raspada por ter tido piolhos recentemente, característica comum às crianças dos guetos, e usava uma camisola amarela maior que o seu tamanho com frases escritas como forma de satirizar os outdoors. Apesar do garoto só falar através das frases na sua camisola, foi nas tiras do *Yellow Kid* que pela primeira vez um elemento muito característico dos quadrinhos veio a ser utilizado, os balões de fala. Outro elemento que define a mídia quadrinhos e o distancia das charges é a presença da passagem de tempo, representada nos múltiplos quadrinhos, também usados pela primeira vez nas histórias do *Yellow Kid*.

O *Yellow Kid* foi o passo inicial para que a mídia surgisse e evoluísse, passando por revistas coletando tiras em volumes; revistas originais de comédia; revistas com temáticas militares acompanhando os esforços de guerra; a era de ouro dos quadrinhos de super heróis ao final dos anos 30; a queda dos heróis e ascensão das revistas de crime e horror durante a segunda guerra; a censura através do *Comics Code Authority* e conseqüente ascensão das revistas de humor, romance e ficção científica; a era de prata dos quadrinhos de super heróis durante os anos 50; a explosão do quadrinho underground nos anos 70 com a *Zap Comix*; a era de bronze dos super heróis com o surgimento dos anti-heróis e revisão do *Comics Code*; até a era moderna com a ruptura com as grandes editoras e posterior surgimento do quadrinho *indie* (independente).

Durante grande parte de sua história, os quadrinhos foram uma mídia utilizada principalmente para o entretenimento, com temáticas leves e voltadas simplesmente para a diversão, sendo em grande parte da sua história considerado um produto destinado às crianças. Foi Will Eisner o principal responsável pela mudança desse paradigma ao propor aos quadrinhos uma retomada às suas origens de modo que eles se destinassem ao grande público, retratando o cotidiano, se aprofundando na psique humana e de forma geral, tornando-se mais adultos. Não existe ao certo um consenso sobre qual foi a primeira *graphic novel* publicada, nem as origens do termo

são totalmente definidas, mas é certo que a publicação de *A Contract with God and other Tenement Stories* de Will Eisner, em 1978, é um importante marco para a popularização do termo e desta forma de se fazer quadrinhos.

3.2.2 O que é uma Graphic Novel?

Assim como sua origem, a definição de o que é uma graphic novel e como ela se difere de uma história em quadrinhos qualquer não é consenso entre os teóricos da área. Alguns autores acreditam que não há necessidade de maiores distinções entre as duas, caso de McCloud (2008) que em seus textos sobre quadrinhos não aponta grandes problematizações e separações entre esses termos.

Já Stephen Weiner segue a linha de pensamento que define as *graphic novels* como um formato de histórias em quadrinhos, diferenciado principalmente pela sua forma de apresentação - em volumes únicos, contendo início, meio e fim, ao invés de uma série mensal de poucas páginas, como é o caso dos *comics*. No prefácio de seu livro *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*, Weiner define as *graphic novels* como quadrinhos com a extensão de um livro, feitas para serem lidas como uma história. (WEINER, 2003)

Para este trabalho, definiremos *graphic novel* simplesmente como uma história em quadrinhos com um número de páginas considerável e um enredo que se inicie, desenvolva e conclua em um único volume, ainda que haja possibilidade de se incluir ganchos para histórias futuras. Não há qualquer limitação com relação à temática, mas sim uma ênfase na abordagem de questões relativas à existência humana, ainda que por vezes encobertas por uma máscara fantástica.

Não há aqui qualquer intenção de afastar as *graphic novels* dos quadrinhos e aproximá-las da literatura, outro tema de debate entre os teóricos da área. Essa tentativa, por muitas vezes, parece querer elevar as *graphic novels* a uma categoria supostamente superior aos quadrinhos. Acredito que desta forma, se está apenas menosprezando os quadrinhos como mídia, além de ser uma atitude injusta por

desconsiderar toda riqueza pertinente a linguagem dos quadrinhos e suas possibilidades.

Outra característica relacionada às *graphic novels* é referente ao acabamento gráfico da publicação quando impressa. Geralmente apresentam dimensões maiores que as revistas mensais, impressão em papel diferenciado, encadernação em brochura e informações complementares como referências bibliográficas ou extras relacionados à produção. Devido a relação inerente entre o conteúdo e a forma e por já serem associadas às *graphic novels* pelo público leitor é interessante mantê-las para tomar proveito dessa associação. Assim, quem entrar em contato com a obra já carrega uma bagagem de expectativas com relação ao tipo de conteúdo que encontrará apenas por associação a outras obras semelhantes.

3.2.3 Elementos da Linguagem dos Quadrinhos

Toda mídia, da mais simples à mais complexa pode ser analisada numa série de elementos que a constituem e estruturam da forma que são, alguns sempre presentes e outros eventuais. Os quadrinhos são uma mídia que reúne diversos elementos em comum com o cinema e a literatura, assim é considerada por alguns como uma mídia híbrida entre essas duas, porém com uma abordagem muito própria, além de possuir elementos exclusivos em sua linguagem.

3.2.3.1 Imagem

Um dos elementos alicerces no qual se desenvolve toda linguagem dos quadrinhos é a Imagem. Will Eisner dedica o segundo capítulo inteiro de seu aclamado livro “Quadrinhos e Arte Seqüencial” a esse elemento, tamanha sua importância. Eisner destaca que:

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista seqüencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes. O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhidas são cruciais. (EISNER, 1989, p. 13)

É nessa tradução de uma mensagem para forma de imagem que se encontra o trabalho do artista. Aí se encontra a arte da narração gráfica, na codificação de situações, emoções, conceitos em um símbolo básico de fácil compreensão. E no detalhamento e exploração desse símbolo, o artista pode vir a expressar significados mais profundos.



Figura 3: Codificação através de um símbolo básico.

3.2.3.2 Palavra

O segundo alicerce no qual as histórias em quadrinhos estão apoiadas é a Palavra, que se faz presente nos quadrinhos na maioria das vezes dentro de balões de diálogo, recordatórios narrativos ou onomatopéias. Tratando da escolha das

palavras de uma história em quadrinhos, McCloud analisa que as palavras servem para comunicar não apenas aquilo que não está visualmente representado no quadrinho, mas também aquilo que é impossível de se comunicar visualmente. As palavras devem “comunicar ideias, vozes e sons de maneira clara e persuasiva, numa combinação sem emenda com imagens” (MCCLOUD, 2008, p. 37).

A principal ferramenta de comunicação relacionada às palavras nos quadrinhos são os balões. Will Eisner considera o balão um recurso extremo, responsável por captar e tornar visível o som (EISNER, 1989, p. 26). Os balões também contribuem com a construção do *timing* de uma história, de modo que sua disposição dentro dos quadrinhos contribui para a medição do tempo e coordenação da leitura. Alguns artistas procuram atenuar o aspecto físico dos balões por meio do uso de bordas finas ou ausência de bordas enquanto outros abraçam a presença física dos balões acentuando seus contornos e até mesmo fazendo com que interajam com a arte que os rodeia.

O uso dos balões deve ser muito bem planejado, para que não interfira no equilíbrio entre texto e imagem que se espera de uma página de quadrinhos. Outro cuidado que se deve ter, é que um balão não contenha uma gama de emoções maior que a imagem que o acompanha comporta, essa ocorrência prejudicaria a compreensão da mensagem. Além disso, se deve ter o cuidado com a quantidade de palavras presentes em um balão, como alternativa de solução a esse problema, McCloud sugere que “se metade de cada quadrinho for tomada de palavras, vocês pode pensar em dizer mais com imagens, em acrescentar momentos para romper os blocos em trechos menores, ou simplesmente usar menos palavras para transmitir sua mensagem.” (MCCLOUD, 2008, p. 143) Quando os balões exageram na quantidade de palavras, a leitura se torna arrastada e o ritmo da história é prejudicado, muitas vezes a ponto de entediar o leitor.

Outra questão a ser observada é a ênfase dada a cada palavra dentro de um balão. Embora alguns quadrinhos mais recentes venham apresentando seus textos com uma variação entre caixa alta e baixa, o mais comum é o uso exclusivamente da caixa alta. Essa preferência pela caixa alta tem origem no processo de letreiramento manual dos quadrinhos, assim como o uso da caixa baixa só tem se popularizado

recentemente, com os avanços tecnológicos e utilização do letreiramento digital. É muito comum nos *comics* de super heróis o uso de palavras em negrito, itálicas ou ampliadas para se destacar parte da fala de um personagem. Essas variações gráficas são utilizadas para transmitir de maneira visual a inflexão vocal de cada palavra.

A aplicação de palavras que apresenta maior liberdade para o artista se expressar com as palavras de maneira gráfica são as onomatopéias, caso em que a palavra retoma sua origem pictórica e passa a expressar uma mensagem não apenas em seu conteúdo, mas também na forma que são escritas (ou desenhadas). As onomatopéias representam a transformação de efeitos sonoros em símbolos visuais que os representam, dando a oportunidade aos leitores de ouvirem com os olhos. Scott McCloud define quatro variáveis com as quais o artista pode improvisar na representação de um efeito sonoro, são elas: o volume, o timbre, a associação e a integração gráfica.

Volume: sua nomenclatura faz referência ao volume sonoro, ou seja, serve para representar a intensidade de um som graficamente. O tamanho, espessura, inclinação e uso de pontos de exclamação são formas de se representar essa intensidade.

Timbre: sua nomenclatura também faz referência à uma propriedade sonora. O timbre indica uma qualidade do som, sua aspereza, ondulação, agudeza, gravidade, imprecisão, etc.

Associação: quando o desenho da palavra é trabalhado de forma que imite a fonte sonora que o provocou.

Integração gráfica: está associada à maneira como a palavra se mescla com a imagem, através de variações de forma, linha e cor.

Há raros casos em que as onomatopéias são trabalhadas de forma única, chegando a serem elementos físicos presentes na trama da história, de modo que interagem diretamente com os personagens.

3.2.3.3 Relação entre imagem e palavra

A relação entre Imagem e Palavra é a principal ferramenta narrativa da linguagem dos quadrinhos, o seu domínio é a habilidade mais essencial para um bom quadrinista, tanto nos casos em que ele segue as regras básicas para a compreensão de uma história quanto quando ele subverte alguma dessas regras alcançando um resultado que fuja do comum, mas que ainda assim seja eficiente na tarefa de comunicar uma mensagem. Scott McCloud classifica a combinação entre esses dois elementos em sete categorias:

Específica da palavra: Caso no qual as palavras proporcionam toda informação que o leitor precisa saber, enquanto as imagens prestam suporte às palavras ilustrando aspectos da cena que está sendo descrita. O uso dessa combinação é bastante indicado para história curtas e situações onde se deseja fazer saltos temporais na história, sem que se gaste muitos quadrinhos para isso, devido a capacidade do texto em comprimir grandes volumes de informação em poucas palavras. Outra vantagem dessa categoria de combinação é a liberdade dada à imagem, uma vez que a mensagem já está expressa nas palavras, o artista pode trabalhar as imagens como bem entender, de acordo com seu objetivo. (MCCLLOUD, 2008)

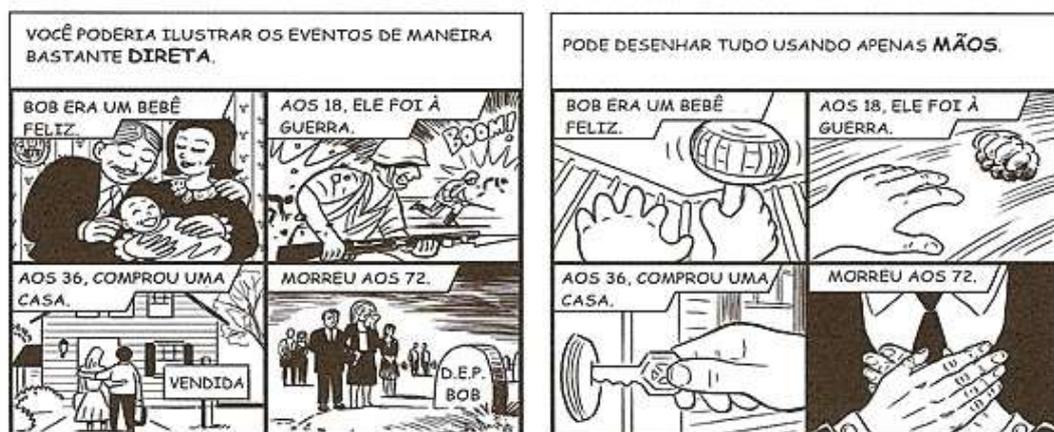


Figura 4: Combinação específica da palavra.

Específica da imagem: Caso no qual as imagens comunicam a mensagem que precisa ser expressa. Nesse caso, a liberdade está no uso das palavras, de modo que, devido à natureza pictórica das histórias em quadrinhos, o artista pode optar por fazer uma história inteira sem utilizar uma palavra sequer. Quando utilizadas, as palavras geralmente estão presentes para enriquecer a história, seja para ambientar melhor o leitor na paisagem que o personagem se encontra, seja para proporcionar uma maior compreensão da vida interior e sensações do personagem. (MCCLLOUD, 2008)



Figura 5: Combinação específica da imagem.

Específica da dupla: Caso no qual tanto palavras como imagens estão contando a mesma história. Esse tipo de combinação é o mais redundante e de fácil compreensão, sendo muito encontrada em histórias em quadrinhos mais antigas, quando a linguagem dos quadrinhos estava se desenvolvendo, e em histórias infantis, onde a fácil compreensão e associação das imagens com as palavras é o objetivo. (MCCLLOUD, 2008)

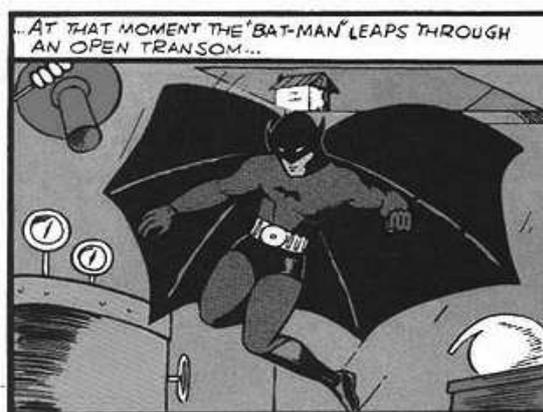


Figura 6: Combinação específica da dupla. No recordatório: "e naquele momento, o Batman salta através de uma porta aberta (tradução nossa).

Interseccional: Trata-se do caso no qual palavras e imagens cobrem algum terreno comum, mas em que ambas acrescentam à cena detalhes ou pontos de vista significativos. Apesar de serem um pouco difíceis de se notar, são muito úteis e usadas com muita frequência. (MCCLLOUD, 2008)



Figura 7: Combinação interseccional.

Interdependente: Caso no qual a combinação entre palavras e imagens gera um resultado totalmente diferente do que ambas poderiam ter feito sozinhas. Não são muito comuns, mas quando utilizadas podem criar um efeito memorável, mantendo o leitor plenamente envolvido, pois se exige que ele monte o sentido com base nas diferentes partes. Um simples exemplo que ilustra esse caso é a combinação de uma imagem mostrando um personagem chorando enquanto fala que está muito feliz, a contradição entre a imagem e a fala muda totalmente o sentido da situação e só pode ser percebida quando ambos são apresentados simultaneamente. (MCCLLOUD, 2008)



Figura 8: Combinação interdependente.

Paralela: Caso no qual as palavras e imagens não se conectam de forma alguma, embora seus caminhos possam convergir no seguimento da história. Essa combinação tem aplicações tanto práticas quanto estéticas, podendo ser usada quando, por exemplo, diálogos de uma cena continuam em outra a fim de poupar espaço para criar ou para suavizar a transição de uma cena para outra. (MCCLLOUD, 2008)



Figura 9: Combinação paralela.

Montagem: Caso no qual as palavras assumem qualidades pictóricas e se combinam mais livremente com as imagens que as rodeiam. Nessa categoria que se encontram as tão características onomatopéias, que são palavras desenhadas fora dos balões para representar efeitos sonoros. Esse tipo de combinação é muito explorado pelos quadrinistas orientais, sendo pouco presentes nos *comics* americanos e quase inexistentes nos quadrinhos europeus. (MCCLLOUD, 2008)



Figura 10: Combinação montagem.

3.2.3.4 Quadrinho

A função fundamental das histórias em quadrinhos é a de narrar ações e acontecimentos em seqüência através do uso de palavras e imagens estáticas, há então a necessidade de se escolher quais momentos serão retratados; para isso existe o quadrinho.

Tal como no uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como visual. O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios. (EISNER, 1989, pg. 38)

Cabe ao designer fazer essa seleção entre as parcelas que compõem um momento de modo que as lacunas da ação sejam preenchidas pelo leitor a partir da sua vivência. É no conjunto formado por esses diversos momentos encapsulados em quadrinhos e no modo como são dispostas as imagens dentro dos quadros que acontece a narrativa.

Essencialmente, a criação do quadrinho começa com a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja e a definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído. Assim a execução de cada quadrinho implica o desenho, a composição, além do seu alcance narrativo. Boa parte disso se faz com a emoção ou intuição incorporadas no “estilo” do artista. A compreensão da capacidade de leitura visual do leitor, porém, é uma questão intelectual. (EISNER, 1989, pg. 41)

Scott McCloud estabelece que o processo de se fazer histórias em quadrinhos exige um constante fluxo de escolhas que podem ser divididas em cinco tipos básicos, desses cinco tipos, três estão intimamente relacionados com o Quadrinho: a escolha do momento, a escolha do enquadramento e a escolha das imagens (MCCLLOUD, 2008).

A escolha do momento consiste na seleção dos melhores estágios de uma ação para que esta seja retratada da maneira mais clara possível. A forma como essas ações serão retratadas ao longo de vários quadrinhos também é muito importante e deve ser feita de acordo com a intenção do designer; por exemplo, ao se retratar diversos momentos de uma mesma ação, gera-se um retardamento da ação e aumento do suspense envolvido na cena; já ao se retratar uma ação por quadrinho se acelera o ritmo da história e cria um senso de urgência em alguns casos.

A escolha do enquadramento trata do ângulo de visão pelo qual os leitores serão apresentados a aquele momento. Qual a distância que o leitor estará da ação, qual o recorte e ângulo de visão a serem utilizados são escolhas que também devem ser feitas de acordo com a intenção do artista. Ao se fixar um ponto de vista a ser

utilizado ao longo de diversos quadrinhos o leitor irá focar sua atenção nas coisas que de fato mudam na história, ou seja, nas ações ao invés de se distrair com elementos do cenário ou figuras em segundo plano. Também sobre o enquadramento, Will Eisner, esclarece que não é preciso retratar uma figura inteira para que o leitor a compreenda. Ao se retratar apenas do torso de um personagem, espera-se que o leitor suponha a existência de um corpo inteiro, que não está visível dentro dos limites do quadrinho, e que baseado em sua experiência e memória ele complete a figura de acordo com o que a fisiologia da cabeça sugere.

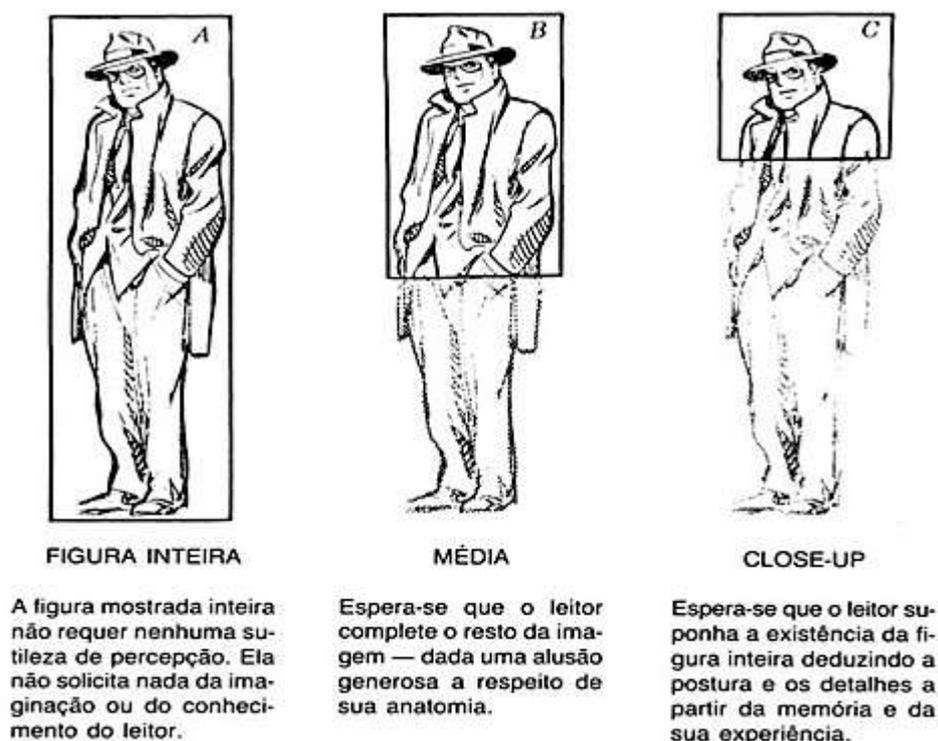


Figura 11: Variações de enquadramento.

A escolha de imagens está relacionada com a forma como se preenche um quadrinho de maneira a comunicar-se de maneira rápida, clara e envolvente com o leitor. A anatomia e perspectiva desempenham papéis fundamentais nessa compreensão, a primeira relacionada às figuras humanas e a segunda aos cenários e objetos em cena. Essa escolha não se limita ao traço do artista ou apenas estilo, mas se estende e desempenha seu papel na transmissão de mensagens. Por exemplo, o modo como se desenha o interior de um apartamento pode dizer muito sobre os personagens que vivem nele.

Will Eisner dedica um trecho de seu livro *Quadrinhos e Arte Seqüencial* à composição do quadrinho, no qual estabelece que a composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral. Assim que o fluxo da ação é enquadrado, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o *timing*. A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores. (EISNER, 1985)

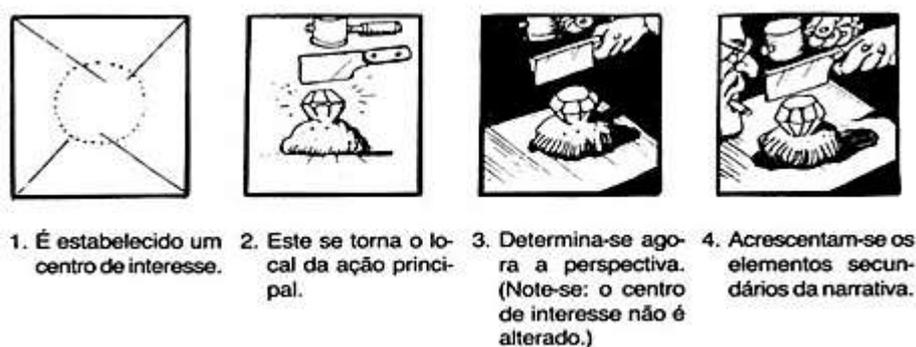


Figura 12: Passos para a composição de um quadrinho segundo Will Eisner.

3.2.3.5 Perspectiva

A função primordial da perspectiva é a de manipular a visão do leitor para que se foque em um ponto específico, mas ela também pode ser utilizada para a produção de diversos estados emocionais no leitor. Ao se fixar o ponto de vista acima dos elementos em cena gera-se uma sensação de poder no leitor, como um gigante olhando para as pessoas apavoradas; já a sensação de impotência pode ser provocada ao se fixar o ponto de vista abaixo dos elementos centrais em cena, como uma pessoa na calçada olhando para o gigante que se aproxima.



Figura 13: Exemplo de ponto de vista abaixo dos elementos centrais em cena.

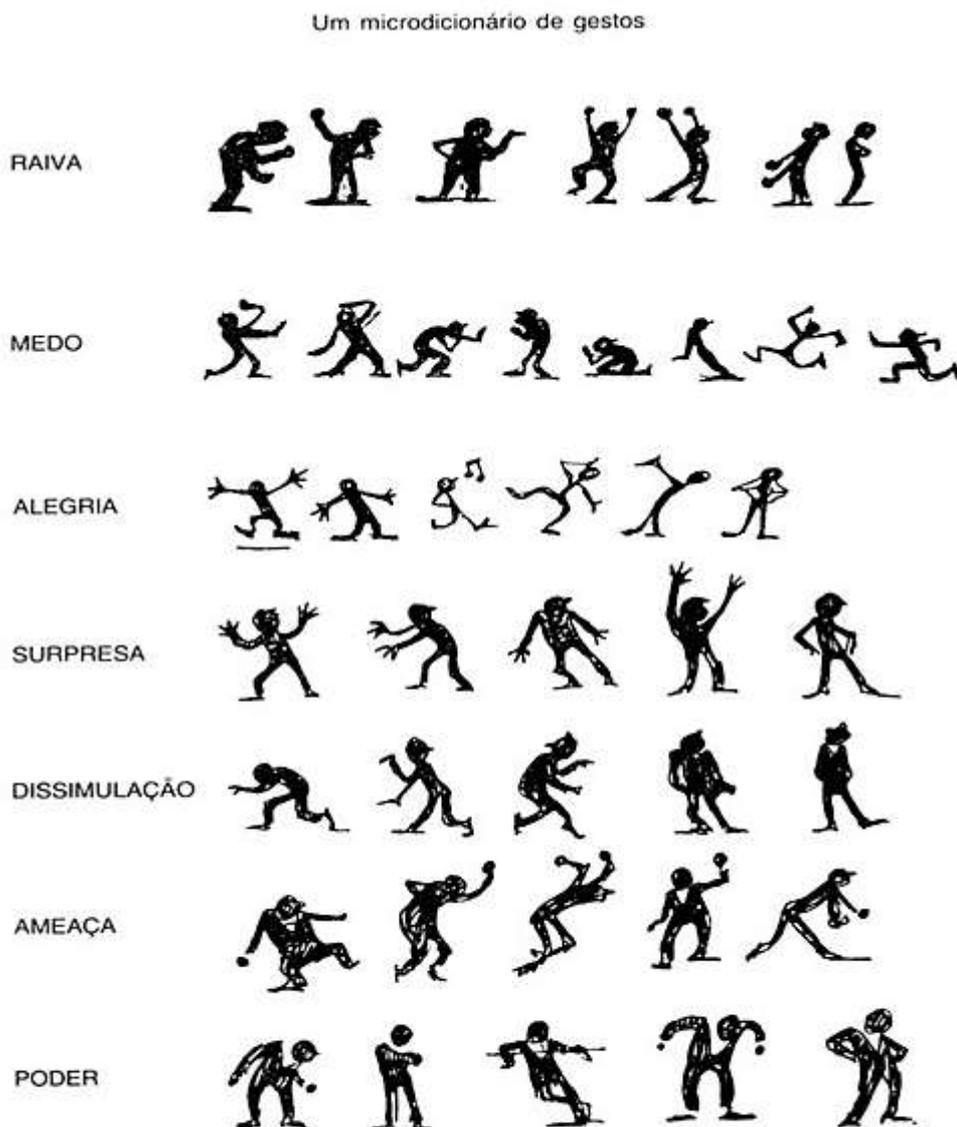
3.2.3.6 Anatomia

Certamente a figura com a qual o artista seqüencial mais se depara em seu ofício é a figura humana, outra certeza é de que de toda biblioteca de imagens que constituem nossa memória visual ela é a que nos é mais familiar e por isso o domínio da anatomia humana é de suma importância. Eisner destaca que:

O corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não-verbal de gestos. Ao contrário do requadro nas histórias em quadrinhos, as posturas dos seres humanos não fazem parte da tecnologia dessa arte. Elas são mais exatamente um registro[...] do movimento expressivo[...] uma descarga motora que pode ser um veículo do processo expressivo[...] Elas fazem parte do inventário do que o artista reteve a partir da observação. (EISNER, 1989, pg. 100)

O domínio dessa anatomia expressiva vem dos estudos do artista e de sua observação do comportamento humano. Devido à complexidade das expressões humanas e da combinação de emoções em um mesmo instante, é praticamente impossível se definir um dicionário visual que abranja todo espectro de expressões

corporais ou faciais. Porém, é possível definir um dicionário bem básico que aborde as emoções mais simples e definidas.



Estas abstrações bem simples lidam com indicadores externos de sensações internas. Também mostram a enorme série de símbolos que construímos a partir da nossa experiência.

Figura 14: Microdicionário de gestos.

A postura dos personagens é mais uma ferramenta que serve para comunicar a mensagem que o artista deseja, de modo que expresse nuances, sirva de suporte ao diálogo e dê seguimento à história. No exemplo abaixo, Will Eisner, expressa perfeitamente o modo como a postura do personagem (imagem) pode modificar

totalmente o significado dado às palavras, expressando uma nuance de emoções que não seriam possíveis somente através do texto.



Figura 15: Diferenças de significado de acordo com a combinação entre imagem e palavra.

A perícia do artista encontra-se na seleção, entre todos os momentos e posturas que compõem o movimento do personagem, do momento correto, que melhor representa a mensagem pretendida. Podem-se comparar, para fins de compreensão, os quadrinhos retratados em uma história aos *keyframes* de uma animação; ou seja, os momentos chave de um movimento, que ilustram perfeitamente os momentos anteriores ao ponto em questão e também os momentos que se seguirão a este quadro, confiando que, através da sua biblioteca visual, o espectador (ou leitor) compreenderá todo o movimento sem que precise vê-lo retratado nos quadrinhos.

A anatomia expressiva não trata apenas dos gestos corporais, mas também das expressões faciais. Na verdade, ambos funcionam em conjunto para comunicar a mensagem pretendida da maneira mais clara possível.

“A superfície do rosto é “uma janela que dá para a mente”. Trata-se de um terreno familiar à maioria dos seres humanos. Seu papel na comunicação é registrar emoções. Nessa superfície, o leitor espera que elementos móveis revelem uma emoção e um ato como um advérbio da postura ou gesto do corpo. Devido a essa

relação, a cabeça (ou rosto) é usada com freqüência pelos artistas para expressar a mensagem inteira do movimento corporal. É a parte do corpo com a qual o leitor está mais familiarizado. O rosto, é claro, também dá sentido à palavra escrita. Seus gestos são mais sutis do que os do corpo, porém mais prontamente compreendidos. (EISNER, 1989)

3.2.3.7 Requadro

Não apenas as imagens contidas dentro dos quadrinhos transmitem mensagens, mas a moldura do quadrinho em si também funciona como ferramenta narrativa, a essas molduras é dado o nome de requadro.

O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história, ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que acontece a ação, assim como contribuir para a construção da atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. Enquanto o requadro convencional, mantém o leitor distanciado - ou fora do quadrinho, por assim dizer - o requadro tal como é usado nos exemplos abaixo convida o leitor a entrar na ação ou permite que a ação “irrompa” na direção do leitor. Enquanto acrescenta à narrativa um nível intelectual secundário, ele procura lidar com outras dimensões sensoriais.” (EISNER, 1989)



A. O traçado denteado sugere uma ação emocionalmente explosiva. Expressa um estado de tensão e está relacionado com a sonoridade áspera associada à transmissão de som do rádio ou do telefone.



B. O quadro comprido reforça a ilusão de altura. A posição dos vários quadrinhos pequenos imita um movimento de queda.



C. Fazendo-se com que o ator rompa os limites do quadrinho, transmite-se a ilusão de força e ameaça. Como se pressupõe que o requadro de um quadrinho é inviolável, isso aumenta a sensação de ação desenfreada.

Figura 16: Exemplos de usos criativos do requadro.

O requadro é um elemento narrativo não-verbal cheio de possibilidades e altamente adaptável a cada situação em que se insere, sua variação é limitada apenas pelas exigências narrativas e dimensões da página. Sendo assim, os requadros são sempre traçados de forma que sirvam à construção da história e despertem certas reações no leitor, criando um envolvimento emocional.

3.2.3.8 Timing

A medição do tempo sempre foi um elemento importante para as sociedades humanas, desde as mais primitivas - que se utilizavam de mudanças naturais como o movimento do sol ou o crescimento da vegetação para medi-lo - até a civilização moderna com seus relógios, é graças a ela conseguimos organizar nossas rotinas para que lidemos com várias questões práticas de se viver em sociedade. Nas histórias em quadrinhos, o tempo é um elemento estrutural essencial e a habilidade em expressá-lo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual.

Eisner destaca que o ato de colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Segundo ele, uma vez estabelecido e disposto na seqüência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo. McCloud complementa dizendo que a duração do tempo e as dimensões do espaço são mais definidas pelo conteúdo dos quadros do que pelos quadros em si.

Muitos paralelos são traçados, para fins de compreensão, entre os quadrinhos e o cinema, pois ambos são mídias que trabalham com imagens e palavras simultaneamente, mas a forma como o tempo é trabalhado não pode ser incluída nesses paralelos. Um vídeo é constituído de uma série de frames apresentados em seqüência para o espectador numa freqüência fixa determinada pelo suporte e formato de vídeo. Pode se dizer que uma história em quadrinhos também é composta por frames (quadrinhos), porém a freqüência na qual eles são apresentados ao espectador (leitor) não é fixa nem determinada pelo suporte, e sim pelo próprio leitor. Deste modo, a representação do tempo nos quadrinhos é muito mais maleável do que em qualquer outra mídia, fazendo com que um mesmo

número de quadrinhos possam ser utilizados para demonstrar tanto a passagem de frações de segundo quanto de milênios.

Timing é o uso consciente da maleabilidade da representação do tempo nas histórias em quadrinhos, com o objetivo de se transmitir uma mensagem ou emoção específica.

Will Eisner enuncia que uma história em quadrinhos torna-se “real” quando o tempo e o timing tornam-se componentes ativos da criação. Na música ou em outras formas de comunicação auditiva, onde se consegue ritmo ou “cadência”, isso é feito com medidas reais de tempo. Nas artes gráficas, a experiência é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos do seu ordenamento. (EISNER, 1989)



Figura 17: Exemplo de uso do timing.

O exemplo acima ilustra como uma mesma ação pode ser trabalhada afim de se transmitir emoções apenas através do timing. Suspense, drama, medo, surpresa, urgência e comédia são alguns dos sentimentos que podem ser alcançados ao se trabalhar o timing de uma história. Quando necessário, o uso de uma grande quantidade de quadrinhos para representar uma ação pode esticar o tempo, de modo a aumentar o suspense ou apenas detalhar minuciosamente o movimento.

Não apenas a quantidade de quadrinhos contribui para a construção do ritmo da narrativa através do *timing*, mas o formato e tamanho dos quadrinhos também. Por exemplo, em uma seqüência de três quadros com as mesmas dimensões, ao se alongar um desses quadros, se cria a impressão de alongamento do tempo, fazendo com que a ação representada no quadro mais longo dure mais.

3.2.3.8 Layout de Página

Neste trabalho, levantamos apontamentos de como todos os elementos que compõem uma história em quadrinhos desempenham algum papel na construção da narrativa, com a Página não será diferente.

A primeira página de uma história funciona como uma introdução para que o leitor perceba o clima da história, entenda onde ela se passa, quais são os personagens envolvidos; em suma, serve para que o leitor se prepare para o que verá nas próximas páginas. É muito comum que uma história inicie com uma página com apenas um grande quadro, situando o leitor no contexto que se desenrolará a trama. O uso de quadros grandes e panorâmicos no topo de páginas é freqüentemente aplicado quando se deseja representar uma mudança de cenário na história, ou um grande salto temporal, rompendo com a seqüência narrativa que o sucede.

Quando se analisa a construção de uma página de quadrinhos, percebe-se dois modelos básicos de *layout*: o *layout* com *grid* de construção e o *layout* livre. O *layout* com *grid* de construção apresenta quadrinhos com o mesmo tamanho e formato. Esse tipo de composição permite que o leitor siga facilmente a narrativa visual da história, além de ajudar o artista a focar no conteúdo dos quadros e não se preocupar com o *layout* da página. Apesar de ser um tipo desse tipo de composição ser, à primeira vista, mais simples, seu uso requer mais do quadrinista, uma vez que ele não terá a composição lhe ajudando a tirar a atenção de eventuais deficiências que a história possa ter. (COONEY, 2011)

Já o *layout* livre permite uma narrativa visual mais dinâmica e significativa, uma vez que o tamanho, forma e arranjo dos quadros estão à disposição do quadrinista para ajudar a contar a história. Esse tipo de composição costuma ser mais usado em quadrinhos tenham o dinamismo e ritmo acelerado como característica, combinando muito bem com histórias de ação e super heróis. (COONEY, 2011)

A construção do *layout* de uma página deve ter um objetivo em foco: a criação de um fluxo de informações que facilite a leitura e comunique a história de maneira

adequada. Esse fluxo é a ferramenta chave para conferir ritmo à história e tem como objetivo “guiar os leitores entre e dentro dos quadrinhos e criar uma experiência de leitura transparente e intuitiva”. Como ferramentas, temos “o arranjo dos quadrinhos em uma página ou tela e o arranjo dos elementos dentro de um quadrinho, dirigir o olhar mediante as expectativas do leitor e do conteúdo e usar o momento, enquadramento e palavras simultaneamente.” (MCCLLOUD, 2008, p. 37)

3.2.4 Processo de produção de uma adaptação para quadrinhos

O ofício de fazer uma história em quadrinhos é um processo longo e trabalhoso que envolve diversas habilidades e, muitas vezes, diversas pessoas. Para se organizar esse processo e otimizar o tempo de produção, as tarefas envolvidas na criação de uma história em quadrinhos são comumente divididas em três grandes grupos: roteiro, arte e refinamentos. As grandes editoras de quadrinhos costumam dividir essas tarefas em equipes devido ao seu grande volume de produção, sendo assim, quadrinhos das editoras Marvel e DC, por exemplo, costumam ser feitos por uma equipe formada por um roteirista, um artista, um arte-finalista, um colorista e um letreirista. Ao passo que cada página é finalizada pelo artista - que trabalha a partir do roteiro pronto - ela passa adiante na cadeia de produção; dessa forma as equipes conseguem manter o ritmo de produção das 22 a 28 páginas dos quadrinhos mensais.

Já no caso dos quadrinistas que trabalham sozinhos em todas as etapas do processo a produção acaba sendo mais lenta, uma vez que é apenas uma pessoa trabalhando em todas as etapas. Para se otimizar a produção individual é só seguir à etapa seguinte quando a anterior estiver concluída, assim se evita a constante troca de ferramentas e protocolos de trabalho. A realização da história em quadrinhos em questão nesse trabalho se dará deste modo.

Por tratar-se de uma adaptação de uma obra literária, há algumas diferenças no processo de trabalho, principalmente na etapa de elaboração do roteiro. Nessa

seção do trabalho, analisamos todo processo de produção enquanto fazendo alguns apontamentos que devem ser levados em conta em cada etapa do processo.

Desconstrução da Obra Original

A primeira etapa do processo de adaptação de uma obra literária para outra mídia é a análise e a desconstrução da obra original, pois para trabalhar com uma obra, deve-se primeiro conhecê-la, para tanto, o processo inicia com a leitura da obra original acompanhada de anotações referentes ao seguimento da história, destacando-se pontos importantes do enredo, listando personagens e cenários recorrentes para posterior desenvolvimento visual. Basicamente essa etapa gera uma lista de elementos que deverão ser melhor desenvolvidos posteriormente.

Desenvolvimento Visual

Nesta etapa se trabalha no desenvolvimento visual dos elementos levantados na etapa anterior. Personagens, cenários e objetos chaves são alguns dos itens a serem desenvolvidos. Tratando-se de quadrinhos é comum que muitas decisões sejam feitas enquanto se desenha a história, sem um preparo prévio, mas alguns elementos exigem uma maior elaboração por serem bastante recorrentes na história, entre eles personagens e em alguns casos cenários e certos objetos.

Construção de Personagens

Scott McCloud destaca três aspectos importantes na construção de personagens originais e críveis: vida interior, distinção visual e traços expressivos. A vida interior se relaciona com a personalidade do personagem e suas motivações:

Ao nos aprofundarmos na mente dos personagens, podemos procurar aqueles fatores que lhes dão uma razão para tudo que fazem e dizem e nos ajudem a prever o que farão em qualquer situação específica, a tal ponto que eles virtualmente escrevem a si mesmos. (MCCLOUD, 2008, p. 64)

Para se determinar a personalidade de um personagem, um bom começo é trabalhar sua história de vida, escolhendo onde ele foi criado, como eram seus pais,

quais são seus dilemas, enfim, se trabalha no passado do personagem para que ele defina como se comportará no futuro.

Por se tratar de um meio visual a aparência de um personagem também é muito importante. Além de ajudar no reconhecimento de cada personagem, a distinção visual entre eles pode servir de reforço às suas distintas personalidades, de modo que o exterior reflita o interior de cada personagem. Características como peso, constituição física, altura, tipo de cabelo, formato do corpo e rosto funcionam como lembretes visuais das personalidades únicas de cada personagem.

Conforme os leitores forem conhecendo seu elenco, tais traços passarão a simbolizar o que cada personagem significa para eles assim como fotos reais de nossos amigos e parentes podem trazer a pessoa inteira à nossa mente. (MCCLLOUD, 2008, p. 71).

Da mesma forma funcionam as expressões (faciais e corporais), cada pessoa tem suas expressões características ou tiques, assim como os personagens devem ter. São as expressões que melhor demonstram o estado emocional de um personagem além das características que o tornam único.

Desenvolvimento da Estrutura do Roteiro

Através da leitura cuidadosa, seguida de anotações referentes aos acontecimentos da obra original se desenvolve uma estrutura básica do roteiro a ser trabalhado. Assemelha-se à primeira etapa do processo de produção, porém foca apenas no enredo. Sendo assim, as anotações feitas devem se referir aos locais onde a história se desenvolve, aos acontecimentos de cada local, à forma se dá o acontecimento em questão e como esse acontecimento influencia os personagens envolvidos nele.

Diversas leituras podem ser necessárias para se chegar ao nível de compreensão necessário para se adaptar uma história, o objetivo principal dessa etapa é gerar um resumo que liste os acontecimentos em ordem cronológica e sirva de base para o desenvolvimento da etapa seguinte.

Layout de Páginas / Desenvolvimento de Diálogos

Essa etapa é resultado de todo esforço empregado nas etapas anteriores sendo definidora de tudo que será desenvolvido nas próximas. Nela são feitos pequenos rascunhos das páginas (também chamados de *thumbnails*) que servirão de guia para o desenvolvimento da história em quadrinhos. É nessa etapa que a história é realmente definida e é nela que o maior esforço criativo é empregado, principalmente no caso de artistas que não trabalham com roteiros detalhados quadro a quadro.

Nessa etapa é definido o arranjo dos quadros nas páginas e conseqüentemente o ritmo da história, além de se alocar os diálogos em seus devidos locais de modo que contribuam com o andamento da história. Quanto aos diálogos, o nível de desenvolvimento nessa etapa pode variar bastante, desde uma representação com poucas palavras para que o artista tenha uma noção do que deverá ser melhor elaborado em seguida, até a completa redação dos diálogos incluindo marcações que indiquem sua disposição nas páginas.

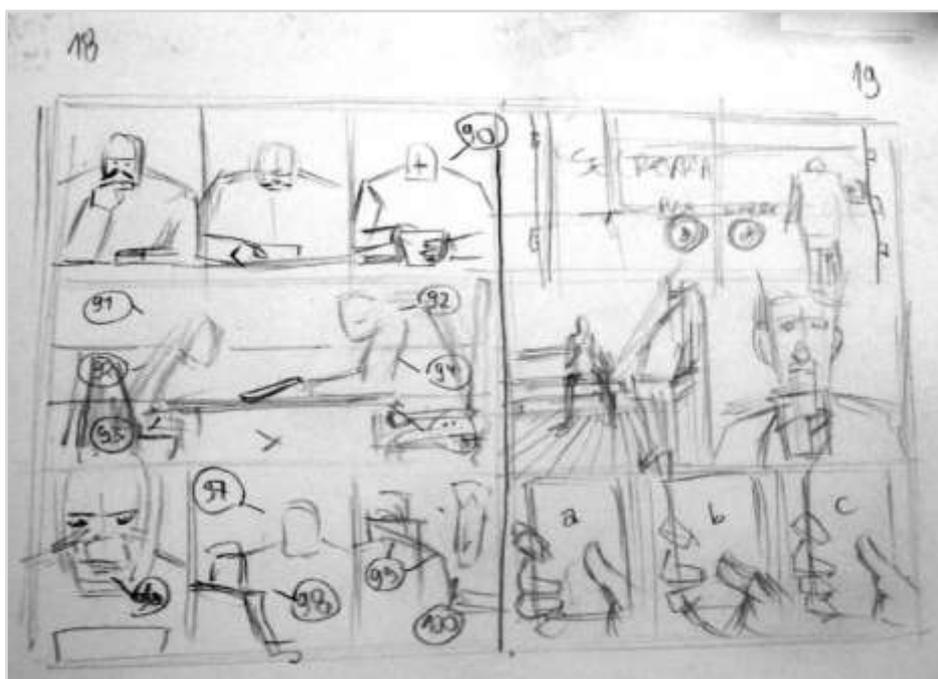


Figura 18: Páginas lado a lado na etapa de elaboração de layouts.

Nessa etapa também se define o número de páginas que a obra terá. Em casos que o número é pré-definido por alguma imposição editorial ou criativa, é nessa etapa que se trabalha para que a obra respeite essa limitação.

Revisão dos Layouts e Diálogos

Após a elaboração dos thumbnails deve-se fazer uma série de leituras da história como um todo, corrigindo alguns erros de continuidade e principalmente, revisando as quebras de páginas. É através da quebra de páginas que se faz com que o leitor avance na história, por tanto, essas quebras devem ser muito bem planejadas, de modo que despertem o desejo de seguir adiante. Quando o quadrinho é produzido para ser impresso, o correto é se trabalhar os pares de páginas em conjunto, chamadas de páginas irmãs, pois é assim que serão lidos então eles devem funcionar em conjunto, deve haver harmonia entre eles e uma cadência combinada para que a história siga em frente. Geralmente os quadrinhos mais importantes de um par de páginas irmãs são o primeiro e o último.

O último quadrinho muitas vezes serve como o gancho para a próxima página, apresentando uma cena que será continuada ao virar a página, funcionando como um gerador de expectativa ou drama. O primeiro quadro é responsável por prosseguir o que foi apresentado anteriormente, muitas vezes com a resposta para a expectativa gerada anteriormente. Também é comum que o primeiro quadro apresente um novo cenário, mudando o local onde se desenvolve o enredo.

Essa revisão dos layouts de páginas vem acompanhada por uma revisão dos diálogos que se desenrola naturalmente enquanto o artista faz a releitura da obra em produção. É importante observar se os diálogos estão de acordo com todo contexto da história e se estão apropriados para o público leitor em questão.

Desenhos a lápis

Com os thumbnails revisados e a história definida, passa-se a desenhar as páginas a lápis. Há diversas variações dessa etapa do processo, alguns artistas costumam desenhar as páginas em papéis tamanhos A3 para depois realiza a arte final no mesmo papel enquanto outros desenharam as páginas em papéis tamanhos A4 e depois ampliam para fazer a arte finalização. Em ambos os casos, o nível de detalhamento nesta etapa depende muito de quem vai arte-finalizar as páginas, caso seja o mesmo artista que as desenharam a lápis, a exigência por um maior detalhamento não existe, uma vez que várias questões podem ser resolvidas

diretamente na arte-final. Em casos onde há uma dupla de desenhista e arte-finalista, como a maior parte dos títulos das editoras Marvel e DC, as páginas são totalmente resolvidas a lápis, cabendo ao arte-finalista limpar a página e adicionar camadas e diferentes níveis de relevância aos elementos desenhados a lápis.



Figura 19: Exemplo de página a lápis.

Arte-final

Nessa etapa que se define como a arte chegará ao leitor. Há diversas técnicas e ferramentas utilizadas para se arte-finalizar uma história em quadrinhos, as mais comuns são o bico de pena ou pincel (acompanhados de nanquim), canetas técnicas descartáveis ou não e, desde a última década a arte-final digital com o auxílio de *tablets* (também conhecidos como mesas digitalizadoras). Cada método possui suas peculiaridades, cabe ao arte-finalista escolher qual prefere.



Figura 20: Exemplo de página arte-finalizada.

Colorização

Após a arte-final inicia-se o processo de colorização das páginas, mesmo em histórias apenas em tons de cinza e preto a etapa de colorização se faz presente muitas vezes. A cor (mesmo que cinza) aplicada nessa etapa serve como uma ferramenta narrativa responsável por adicionar dramaticidade à uma cena, definir se acontece de dia ou de noite ou reforçar as emoções envolvidas na cena.

Os quadrinhos aceitam tanto técnicas tradicionais quanto digitais de pintura, a escolha pelo método a ser utilizado depende de uma série de variáveis artísticas e editoriais. Para a adaptação em questão nesse trabalho, será utilizado um misto de técnicas tradicionais e digitais, trabalhando sempre com tons de cinza pois por se tratar de uma produção independente(sem apoio de uma editora) visa-se um produto final com custo de produção reduzido.



Figura 21: Exemplo de página colorida apenas com tons de cinza.

Balões e requadros

É na etapa que segue a colorização que os balões de diálogos, recordatórios, onomatopéias e requadros são adicionados à história. É importante observar que esses elementos não fogem à regra de facilitar a leitura e compreensão da história, portanto sua adição é repleta de minúcias.

No caso de balões e recordatórios, o sentido de leitura deve ser observado, no caso de quadrinhos ocidentais utiliza-se o sentido esquerda para direita, já mangás e demais quadrinhos orientais trabalham da direita para esquerda. Também a disposição desses elementos pode ajudar a destacar um elemento importante da história apenas por ter sido bem feita.

Já os requadros, são as “molduras” de cada quadrinho, responsáveis por separá-los e pontuar a passagem de tempo que ocorre entre um quadro e outro. A espessura da linha e o formato dos quadros também é uma ferramenta narrativa, uma vez que uma linha mais grossa destaca um quadro perante os demais, ou uma linha rabiscada imprime certa angústia na página.



Figura 22: Exemplo de página letreirada.

Revisão

Por fim está a etapa de revisão, responsável por levantar qualquer erro que tenha passado despercebido durante a produção do quadrinho. Uma vez que vivenciar todo processo de produção acaba gerando certos vícios o ideal é que a revisão seja feita por uma pessoa que não tenha uma ligação tão direta com a produção e, por conta disso, não tenha esteja acostumada com os eventuais erros.

O revisor elabora uma lista de problemas indicando sua localização de modo preciso para que o artista possa encontrá-los facilmente. Feitas as correções, inicia-se a preparação do arquivo para impressão.

4 METODOLOGIA

Cada quadrinista costuma ter seu próprio processo de produção adaptado às suas necessidades e técnicas utilizadas, porém, a todo processo de produção pode ser aplicada uma metodologia, facilitando sua organização, orientando sua execução e até mesmo possibilitando a inovação, quando utilizada para impactar uma rotina pré-estabelecida.

Para este trabalho, a metodologia a ser utilizada se baseia na metodologia de projeto de Maria Luísa Peón (2004), com diversas alterações para que funcione em um projeto de história em quadrinhos, uma vez que originalmente se destina a projetos de Identidade Visual. A metodologia da autora se divide em três fases: Problematização, Concepção e Especificação.

Na fase de problematização se realiza um levantamento a respeito do produto a ser desenvolvido, do mercado e do público-alvo e, com base nesses dados, se chega ao conceito do projeto. Para o projeto em questão, serão desenvolvidas as seguintes etapas:

Delimitações do projeto: caracterização do problema de projeto, requisitos e restrições de projeto.

Definição do público alvo: delimitação do público a ser atingido, levantamento de restrições decorrentes do público visado.

Conceituação: se estabelece o conceito geral que norteará o desenvolvimento do projeto.

Levantamento de referências visuais: listagem e análise de diversas referências visuais que possuam relação com o produto em desenvolvimento.

A fase de Concepção é a fase na qual, a partir dos levantamentos feitos na etapa de problematização, se realiza o delineamento do produto final. Essa fase é constituída pelas seguintes etapas:

Geração de alternativas: elaboração de diversos esboços e estudos baseados no conceito, requisitos, necessidades e referenciais estéticos estabelecidos na conceituação. Neste trabalho a geração de alternativas compreenderá as etapas de desenvolvimento visual dos personagens, cenários e demais elementos da história, além dos layouts de páginas e alternativas tipográficas para os elementos textuais da história.

Escolha das alternativas: filtragem das alternativas baseada nos requisitos levantados anteriormente e tendo em vista a adequação ao projeto.

Na etapa de Especificação é definido o detalhamento técnico para que o projeto gráfico possa ser implantado. Nessa etapa, o foco não está no público alvo e sim nos responsáveis pela concretização do projeto, ou seja, os responsáveis pela produção. Como o objetivo final desse projeto é a produção de uma história em quadrinhos, o processo de Especificação seguirá esse objetivo e apresentará os seguintes elementos:

Fichas visuais: São folhas de referência relativas aos personagens e demais elementos gráficos importantes da história. Apresentam questões referentes à anatomia dos personagens, expressões e vestimentas. Além de referências para a reprodução dos principais cenários da história.

Detalhamento técnico: Especificações referentes ao formato que a história será publicada, como tipos de papéis utilizados, paleta de cores, processo de impressão e dimensões do álbum.

Podemos ilustrar a metodologia adotada com o seguinte diagrama:



Figura 23: Esquema ilustrativo da metodologia adotada.

Adaptado de PÉON (2009).

5 PROBLEMATIZAÇÃO

Esta etapa consiste no alicerce do projeto, aqui se definem os principais pontos de orientação da proposta, como requisitos, restrições, público alvo, referencial visual e a conceituação do projeto. Através do que foi estabelecido nessa etapa do processo é possível se avançar no desenvolvimento deste projeto.

5.1 DELIMITAÇÕES DO PROJETO

Para se seguir com o projeto é fundamental que se estabeleça uma série de requisitos e restrições que irão guiar o seu desenvolvimento. Os requisitos são as demandas definidas pelo contexto e pelo objeto de trabalho; as restrições se referem aos aspectos limitadores ou proibitivos que se relacionam ao projeto, como disponibilidade de recursos operacionais, financeiros e tecnológicos.

O primeiro dos requisitos a ser levados em conta é que o trabalho trata-se de uma adaptação de uma obra pré-existente para uma nova mídia, mais especificamente, de um poema para quadrinhos. Deve-se observar que se trata de uma adaptação, não de uma transcrição. Portanto, o objetivo deste projeto não é simplesmente fazer a transição de uma mídia para outra, mas sim reinterpretar a obra original adaptando a história afim de melhor servir à narrativa. Então, um dos requisitos do projeto é que a obra seja adaptada no que tange ao conteúdo, não à estrutura narrativa; até mesmo porque a forma como o enredo é contado no poema, através de constantes saltos temporais na linha narrativa, prejudicaria em muito o ritmo e narrativa visual, que são elementos fundamentais dos quadrinhos.

Esse trabalho visa a impressão da história produzida, sendo assim, todo desenvolvimento deve ser voltado para esse propósito. Devido ao atual cenário de publicações de quadrinhos no Brasil, no qual álbuns são predominantes sobre as publicações mensais; e também por características pertinentes ao próprio enredo,

um dos requisitos deste projeto é que a história seja desenvolvida visando a publicação em um álbum, semelhante ao formato europeu de publicação (dimensões próximas do A4 e número de páginas entre 50 a 150), podendo ser adaptado para mais álbuns caso se julgar adequado nas próximas etapas de projeto.

Por questões técnicas referentes à qualidade para reprodução e às possibilidades de detalhamento, a arte original deve ser maior ou de mesmo tamanho que a impressa. Portanto a história será ilustrada em papel A3 devidamente preparado para posterior redução para o formato final de impressão. Já foi estabelecido que a história tem como objetivo a mídia impressa, assim deve-se considerar que a publicação está restrita aos formatos de impressão em grande escala, como offset.

Outra questão de ordem prática a ser considerada é que o projeto será desenvolvido por uma pessoa apenas, desde roteiro até o letreiramento. Sendo assim, as restrições referentes ao tempo de produção também devem ser levadas em conta no projeto. Considerando que teremos apenas um semestre para a concepção do trabalho, limitaremos a produção a 20 páginas finalizadas. Essa quantidade de páginas representa uma amostra bastante significativa do projeto e permite demonstrar as questões pertinentes à narrativa visual e desenvolvimento de personagens.

5.2 PÚBLICO ALVO

A definição do público alvo também é fator determinante de requisitos e restrições para o desenvolvimento do projeto. Devido ao conteúdo da obra original ser repleto de violência e relações sexuais, definiremos o público da obra como adulto. Poderíamos optar por atenuar essas facetas da obra através do abrandamento das passagens violentas e uso de insinuações nas passagens de caráter sexual, mas não há muito porque o fazer uma vez que o próprio mercado de quadrinhos convencionou que obras no formato semelhante ao que escolhemos são destinadas ao público adulto.

Essa diferenciação se dá principalmente na escolha de materiais e formatos, enquanto os quadrinhos destinados ao público adulto costumam apresentar acabamento mais luxuoso e ser vendidos em livrarias; os quadrinhos infantis são facilmente encontrados em bancas de revistas, apresentando acabamento, dimensões e número de páginas mais modesto. Apresentar uma história de conteúdo adulto nos formatos convencionalmente usados para histórias infantis poderia provocar confusão ou até mesmo o sentimento de inadequação entre o formato e a obra, no caso de leitores já habituados com os formatos convencionais da indústria.

5.3 CONCEITUAÇÃO

O conceito é formado por características inerentes ao produto que devem nortear o desenvolvimento do projeto.

5.3.1 Conceito geral

Por se tratar de um mito a obra a ser adaptada é repleta de elementos e acontecimentos fantásticos que deverão ser retratados na história em quadrinhos. Para essa representação, não apenas o conteúdo dos quadrinhos deve ser usado, mas a própria estrutura das páginas e demais elementos constituintes da linguagem devem ser explorados. O fato de se estar retratando deuses e criaturas fantásticas abre caminho para a exploração da anatomia e do traço, permitindo que o estilo adotado possa ser mais exagerado e cartunesco, sem se prender às regras da anatomia clássica.

As divindades gregas são, por diversas vezes, personificações de forças da natureza ou sentimentos e sua aparência deve remeter ao elemento representado. Há também que se observar a genealogia dos deuses para se trabalhar o visual de cada divindade de modo que possam ser visualmente associadas de acordo com suas linhagens.

A passagem do tempo também deve ser considerada. Com exceção de algumas passagens específicas, como a *Titanomaquia*, não se sabe exatamente qual a duração da epopéia narrada no poema. Mas podemos observar a passagem de tempo na evolução de diversos elementos presentes na história, como o planeta Terra (representado por Gaia), e principalmente no envelhecimento dos deuses, por exemplo, a história de Zeus é narrada de sua infância até a vida adulta. Então é certo que o tempo passa e que os personagens evoluem ao longo do tempo. Essa evolução deve ser representada na história.

Também deve se ter atenção com a representação dos cenários, pois além de os deuses gregos terem essa dualidade de serem espaços geográficos, como o Céu (Urano), enquanto são também personificações desses locais; se deve criar uma unidade visual na representação desses locais. As ilustrações devem ser capazes de representar as diferenças entre esses locais assim como devem deixar claro que fazem parte de um mesmo universo.

Por fim, se deve considerar o tom da narrativa original e como será transposto para a nova mídia. O poema é repleto de hipérboles e passagens épicas e esse clima deve ser refletido na adaptação para quadrinhos. Por ser uma mídia visual, os quadrinhos se aproveitam bastante de passagens onde a ação e aventura predominam na história. Sem a limitação orçamentária do cinema, qualquer coisa pode ser representada, estando limitada apenas pela imaginação e talento do quadrinista. Nessa adaptação se objetiva a exploração do potencial épico do poema, de modo que as passagens de batalhas deverão ser desenvolvidas com esse objetivo. A obra original é repleta de metáforas, lições e situações dramáticas, que também devem ser levadas à adaptação, para, junto das passagens de ação, comporem um resultado à altura do original.

Resumindo, o projeto será norteado pelos seguintes critérios de desenvolvimento:

Adaptação: adaptar o enredo do poema de modo a explorar os elementos da linguagem dos quadrinhos, sem ficar presa a estrutura original da obra.

Fantástico: desenvolver a representação visual dos conceitos fantásticos presentes na obra original e explorar o contraste entre a fantasia e realidade.

Ambientação: desenvolver a representação visual das ambientações onde se desenvolve o roteiro de modo que possam ser associados a locais reais, pertencentes a um mesmo universo, mas sem perder o lado místico presente na obra original.

Evolução: representar visualmente o envelhecimento dos personagens e as transformações que eles e os cenários sofrerem ao longo da história.

Épico: a adaptação deve contemplar o teor épico da obra original.

6 LEVANTAMENTO DE REFERÊNCIAS VISUAIS

Este capítulo apresenta uma série de referências que devem guiar o desenvolvimento dos aspectos visuais da história. Apresentaremos cada referência acompanhada de uma breve descrição contextualizadora e uma explicação a respeito da influência que a referência pode implicar no seguimento desse projeto.

6.1 AS AQUARELAS DE GIPI

Giani Pacinotti, mais conhecido como Gipi, é quadrinista, cineasta e escritor. Nascido em 1963 na cidade de Pisa, ingressou para o mercado da ilustração trabalhando como ilustrador publicitário. Em 2005 lançou a graphic novel *Appunti per una Storia di Guerra* (Notas para uma história de guerra – tradução própria), com a qual conquistou o prêmio de melhor livro no festival de Angoulême no ano seguinte.

A obra de Gipi é marcada pelas suas aquarelas e traços cartunescos. A forma como Gipi retrata a figura humana, exagerando alguns elementos para compor o visual de seus personagens é uma das características que tornam seu estilo referência para esse trabalho. Outro elemento é o modo como ele trabalha a aquarela em conjunto com o traço gestual, propiciando o dinamismo e a naturalidade da sua narrativa.



Figura 24: Aquarelas de Gipi.

6.2 FORMING DE JESSE MOYNIHAN

Jesse Moynihan é um quadrinista e *storyboard artist* estadunidense, mais conhecido pelo seu trabalho na série animada *Adventure Time* e pelo seu quadrinho *Forming*. *Forming* é uma série em quadrinhos publicada semanalmente no site do artista (e posteriormente publicada pela *Nobrow Press*). Misturando diversas mitologias, ocultismo e ficção científica, o autor criou seu próprio mito cosmogônico.

A opção do autor, em se basear em mitologias já estabelecidas para contar a sua visão dos fatos, é um dos elementos de influência para esse trabalho. Outro deles é o modo como o autor explora as batalhas e cenas de ação para tornar a história mais empolgante e acessível ao grande público. Moynihan não apenas usou as batalhas para transformar a mitologia em histórias de super herói como as abraçou como elementos fundamentais da formação do universo, como pode se observar na cena abaixo onde a luta de duas divindades gera o *Big Bang*.



Figura 25: A mitologia super heróica de Forming.

6.3 A REPRESENTAÇÃO DO BIZARRO DE KENTARO MIURA

Kentaro Miura é um famoso *mangaká* (denominação dada aos quadrinistas no Japão), nascido em 1966 na cidade de Chiba. Miura trabalhou em diversos mangás até que em 1992 Berserk, o título que o tornaria mundialmente famoso, estreou no periódico Young Animal. Berserk conta a história de Gatts, um guerreiro que viaja pelo país enfrentando demônios.

É justamente a forma estética desses demônios e demais criaturas fantásticas na história que a torna uma referência visual interessante para esse projeto. Miura é bastante imaginativo e não poupa detalhes grotescos na elaboração dos visuais de suas criaturas; e por isso elas acabam por provocar no leitor sentimentos de repulsa e deslumbramento, exatamente como o autor espera. Temos abaixo dois exemplos de como o autor trabalha o bizarro para conseguir representar essas criaturas de outros mundos (Figuras 26 e 27).



Figura 26: O grotesco de Berserk.

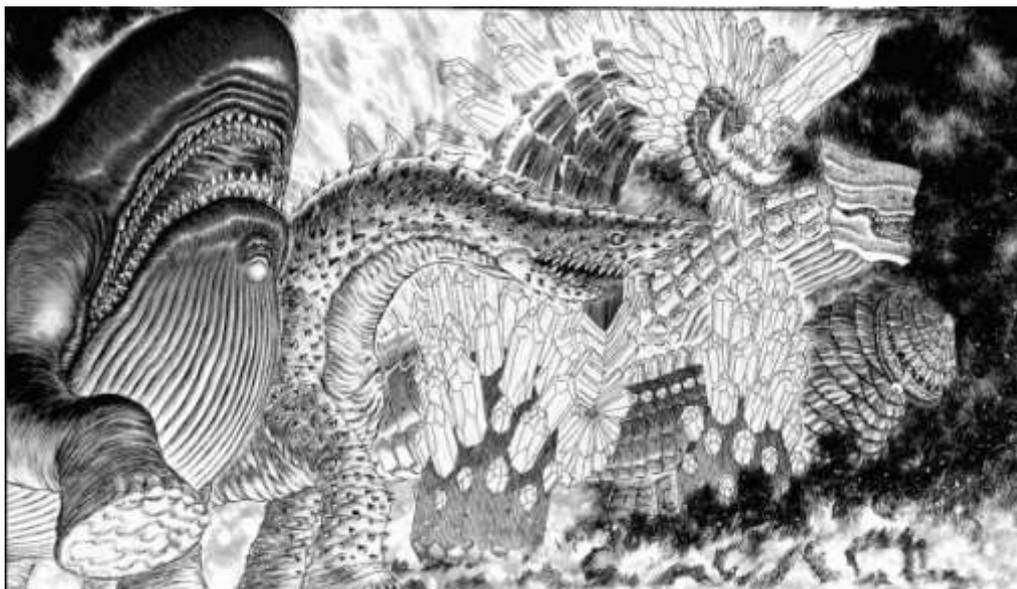


Figura 27: O fantástico de Kentaro Miura.

6.4 CERÂMICA GREGA

Um dos maiores registros da arte clássica grega se encontra na grande quantidade de pinturas em peças de cerâmica que, ao contrário de outras modalidades de arte, se conservaram através do tempo. A cerâmica possui uma linguagem bastante estabelecida, principalmente no que diz respeito à representação da figura humana, quase sempre representada de perfil. Outro elemento que se repete em diversas obras é o sofisticado estilo de decoração utilizado como adorno em diversos objetos representados nas cerâmicas.



Figura 28: Hércules e Atena representados em uma peça de cerâmica.

O estilo representativo utilizado nas pinturas de cerâmica gregas serviu como base para o desenvolvimento do estilo adotado na série animada Hércules, da Disney. A própria vinheta de abertura do desenho era apresentada como se tivesse sido pintada em uma peça de cerâmica.



Figura 29: Abertura da animação Hércules.

7. CONCEPÇÃO

Com base nos levantamentos realizados, as alternativas de soluções para o projeto foram desenvolvidas e posteriormente selecionadas, conforme apresentado aqui. Para iniciarmos com o desenvolvimento de alternativas, devemos primeiro especificar que elementos deverão ser desenvolvidos. Visto a natureza desse projeto, a listagem de elementos é obtida através da leitura, análise e desconstrução da obra original.

7.1 DESCONSTRUÇÃO DA OBRA ORIGINAL

A desconstrução da obra original se inicia com uma cuidadosa leitura da mesma, acompanhada de uma listagem em ordem cronológica dos principais acontecimentos da trama. Os principais objetivos aqui são gerar uma espécie de resumo da história, que servirá como base para o desenvolvimento do roteiro; e gerar a listagem de elementos visuais que serão trabalhados. Esse segundo objetivo possui uma relação mais clara e estreita com o design visual de forma geral, pois esses elementos são, basicamente, mensagens (ou conceitos) que precisam ser comunicados de forma visual. O outro produto gerado a partir da desconstrução (o resumo da história) também possui uma relação, mas que só se apresentará nas etapas futuras do seu desenvolvimento, mais especificamente quando o roteiro em forma de texto for traduzido em imagens na elaboração dos layouts de páginas.

Através da desconstrução do poema, pudemos resumir a história na seguinte listagem de acontecimentos:

1. No início havia apenas Caos
2. Caos origina Gaia
3. Simultaneamente surgem Tártaro e também Eros
4. Caos gera Érebo e Nix

5. Gaia gera Urano, Montanhas e Pontos
6. Da união de Nix e Érebo surgiram Éter e Dia
7. Da união entre Gaia e Uranos surgem os titãs: Oceano, Ceos, Crio, Hyperion, Jápetos e Cronos; e as Titânides: Téia, Réia, Têmis, Memória, Febe e Tétis
8. Também surgiram os 3 ciclopes: Brontes, Estéropes e Arges
9. Os hecatônquiros: Cotos, Briareu e Giges
10. Uranos isolou os ciclopes e hecatônquiros no tártaro assim que nasceram
11. Gaia instiga os titãs a se rebelarem contra o pai, Cronos assume a tarefa de castrá-lo
12. Do sangue de Uranos nascem as Eríneas, os Gigantes, as Ninfas do Freixo e Afrodite
13. Urano premedita que Cronos seria destronado e expulso pelos próprios filhos
14. Cronos se une a Réia
15. Noite deu origem a Tânatos, Hipno e as Moiras
16. Oceano e Tétis geraram os Rios e as Oceânides
17. Hyperion e Téia geraram Hélio, Selene e Eos
18. Cronos, assim como o pai, exila os ciclopes e titãs no Tártaro após derrotar o pai
19. Por medo da profecia, Cronos passou a devorar seus filhos assim que nasciam
20. Da união de Cronos e Réia nasceram Héstia, Deméter, Hera, Hades, Poseidon e Zeus
21. Réia enquanto grávida de Zeus foge para a ilha de Creta onde dá a luz a Zeus
22. Para proteger seu filho, Réia dá a Cronos uma pedra ao invés de Zeus
23. Zeus é criado em uma caverna pelos Coretes, Ninfas e pela cabra Amaltéia
24. Ao atingir a idade adulta, Zeus inicia sua campanha aconselhado por Métis e Gaia
25. Após ingerir uma poção, Cronos vomita os filhos que se unem a Zeus
26. Assim inicia a Titanomaquia
27. Cronos busca o auxílio dos titãs
28. Após 10 anos de batalha, Zeus vai ao Tártaro libertar os ciclopes e hecatônquiros, como retribuição, recebe o raio e o trovão, Hades recebe um capacete mágico e Poseidon recebe seu tridente

29. Ao derrotar Cronos e os Titãs, Zeus torna-se o soberano do Olimpo, Poseidon dos mares e Hades do mundo subterrâneo
30. Os titãs são exilados no Tártaro e Gaia incita os Gigantes a lutarem contra os Olímpianos em defesa dos titãs
31. A batalha contra os Gigantes representa a necessidade da espiritualização do homem e só pode ser travada pela união entre deuses e homens.
32. De início, apenas Zeus e Hércules combatiam, mas ao longo da batalha outros se uniram
33. Com a iminente vitória dos olímpianos, Gaia se une ao Tártaro e juntos criam Tifeu, o monstro mais terrível
34. Tifeu afugenta todos os deuses, com exceção de Zeus, que o fere e persegue até o monte Casio, onde travam uma batalha corpo a corpo
35. Zeus é desarmado e com uma foice, Tifeu corta os tendões de seus braços e pés, o aprisiona na gruta Cortícia e deixa os tendões aos cuidados de Delfine
36. Pã e Hermes recuperam os tendões
37. Zeus se recupera e recomeça a luta, escalando os céus e lançando uma chuva de raios sobre o monstro
38. Zeus derrota Tifeu e assim se inicia seu reinado absoluto

Através da análise da listagem de acontecimentos fica claro que a Teogonia de Hesíodo é em grande parte centrada na figura de Zeus, uma vez que ela narra a transição do caos para o estabelecimento da ordem. A adaptação em questão nesse trabalho irá explorar essa característica da história original e amplificá-la, tornando Zeus o foco central e personagem principal de toda obra. Será através de seus olhos que o leitor será apresentado e guiado pela trama. Os personagens e acontecimentos que não tiverem uma relação direta com o personagem principal não serão abordados na história, evitando assim a saturação do leitor com informações que não contribuiriam para o desenvolvimento da narrativa.

A listagem de acontecimentos torna evidente que há uma parcela da história na qual Zeus não existe, esses acontecimentos que precedem seu surgimento serão narrados em forma de *flashback* com o auxílio de um narrador. O *flashback* é uma ferramenta narrativa que permite contar acontecimentos anteriores ao tempo

presente no qual a história se passa e é geralmente utilizada para se narrar fatos importantes de forma rápida.

Esse trabalho se propõe a estabelecer as bases para a produção de uma adaptação para quadrinhos e também a apresentar 20 páginas desta adaptação finalizadas. Para o desenvolvimento dessas páginas, iremos focar nesse período anterior ao nascimento do personagem principal. E ao apresentarmos esse período por meio de um *flashback*, narrado por um personagem secundário poderá introduzir o personagem principal à trama enquanto a apresentamos ao leitor. Esse trecho - que a partir desse ponto, para propósitos de simplificação e identificação, chamaremos de introdução - além de apresentar o leitor ao universo no qual se passa a história, serve como um convite para que ele siga o protagonista no desenrolar da trama.

7.2 DESENVOLVIMENTO DOS ELEMENTOS VISUAIS

Para iniciar o desenvolvimento dos elementos visuais da história, foi necessário fazer um levantamento de quais elementos seriam esses. Segue abaixo uma listagem de personagens a serem desenvolvidos. Esses personagens foram classificados em grupos de acordo com sua genealogia. Vale destacar que essa lista leva em conta que o foco central da adaptação será a história de Zeus e que personagens que não possuem grande importância para o desenrolar da trama foram deixados de lado mesmo que fizessem parte da obra original. Também, devido ao considerável volume de trabalho envolvido, foram plenamente desenvolvidos apenas os personagens que constam nas 20 páginas desenvolvidas para esse trabalho de conclusão, sendo eles:

LISTA DE PERSONAGENS

Deuses Primordiais: Caos, Gaia, Tártaro e Urano;

Titãs: Oceanos, Ceos, Crios, Hyperion, Jápetos e Cronos;

Titânides: Téia, Réia, Têmis, Mnemósine, Febe e Tetis;

Ciclopes e Hecatônquiros

Deuses Olímpicos: Zeus.

Também foram estabelecidos alguns critérios para a representação de personagens com o objetivo de tornar visuais algumas características pertinentes à genealogia de cada um. Essas diretrizes, devidamente explanadas, são apresentadas abaixo:

- Deuses primordiais possuem caráter mais conceitual: os deuses da primeira geração (Caos, Gaia, Tártaro e Urano) serão retratados na história de forma mais conceitual e sem uma representação próxima da figura humana. Quando necessário essas representações poderão ser humanizadas, mas o objetivo aqui é buscar a representação através de elementos naturais. Sendo assim, Gaia e Urano, por exemplo, serão representados pela natureza e céu respectivamente. Essa diretriz não anula a representação de emoções ou estados de espírito dos personagens, apenas estabelece que devam ser representadas através de alterações nos elementos naturais respectivos, por exemplo, a fúria de Urano pode ser representada através de um céu nebuloso ou uma tempestade.
- Aproximação da imagem humana através das gerações divinas: essa diretriz estabelece que partindo dos deuses primordiais, passando pelo titãs e Titânides até chegar aos deuses olímpicos; os personagens serão, nessa ordem, representados através de formas cada vez mais próximas da figura humana. Enquanto a primeira geração é representada inteiramente por elementos naturais (como estabelecido na diretriz anterior) e a segunda possui formas humanóides formadas por esses mesmos elementos, a terceira geração é a mais próxima dos seres humanos em termos de representação, preservando poucas características que indiquem sua ascendência. Essa diretriz tem como objetivo tornar visual a evolução do caos(natureza) para a ordem(homem) narrada por Hesíodo em seu poema.
- Genealogia visualmente representada: Essa diretriz estabelece que as divindades representadas possuam características visuais de seus antepassados incorporadas à sua imagem, de modo que seja possível estabelecer uma relação de ancestralidade através de suas representações.

- Dimensões corporais variáveis: Além das divindades não seguirem as medidas corporais humanas, os titãs, por exemplo, são conhecidos por serem gigantescos, se aceita que para fins de dramaticidade elas sejam representadas com diferentes tamanhos em certas passagens da história. Essa variação pode servir como um meio de exagerar as emoções ou o clima no qual a cena em questão se desenvolve.

Como guia para o desenvolvimento das alternativas visuais, para cada personagem foram coletadas breves descrições, trechos de textos que fazem referência a ele, assim como representações visuais de diversas mídias.

Caos

Caos é a primeira divindade a ser citada na Teogonia, é o ponto de partida de toda criação, René Ménéard o descreve da seguinte forma:

Antes dos deuses, o espaço apresentava apenas uma confusa massa, em que se confundiam os princípios de todos os seres. O sol, diz Ovídio, ainda não esparzia a sua luz pelo universo; a lua não estava sujeita às vicissitudes; a terra não se achava suspensa no meio do ar, em que se sustenta pelo seu próprio peso; o mar não tinha margens; a água e o ar mesclavam-se à terra que não tinha solidez; a água não era fluida, o ar não tinha luz, tudo era confusão. “Nenhum corpo tinha a forma que devia ter e todos juntos se obstaculavam uns aos outros...”.(MÉNARD, 1991, p. 33)

Já, Brandão se apóia em outros autores e mitologias para descrever a divindade.

No princípio era o Caos. Caos, em grego $\chi\alpha\omicron\varsigma$ (Kháos), abrir-se, entreabrir-se, significa abismo insondável [...] Consoante Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, o Caos é "a personificação do vazio primordial, anterior à criação, quando a ordem ainda não havia sido imposta aos elementos do mundo".¹³⁴ No Gênesis 1,2, diz o texto sagrado: A terra, porém, estava informe e vazia, e as trevas cobriam a face do abismo, e o Espírito de Deus movia-se sobre as águas. Trata-se do Caos primordial, antes da criação do mundo, realizada por Javé, a partir do nada. Na cosmogonia egípcia, o

Caos é uma energia poderosa do mundo informe e não ordenado, que cinge a criação ordenada, como o oceano circula a terra. Existia antes da criação e coexiste com o mundo formal, envolvendo-o como uma imensa e inexaurível reserva de energias, nas quais se dissolverão as formas nos fins dos tempos. Na tradição chinesa, o Caos é o espaço homogêneo, anterior à divisão em quatro horizontes, que equivale à criação do mundo. Esta divisão marca a passagem ao diferenciado e a possibilidade de orientação, constituindo-se na base de toda a organização do cosmo. Estar desorientado é entrar no Caos, de onde não se pode sair, a não ser pela intervenção de um pensamento ativo, que atua energeticamente no elemento primordial. (BRANDÃO, 1986, p. 153)

Com o propósito de orientar a representação, algumas imagens relacionadas à divindade foram coletadas e são apresentadas abaixo:

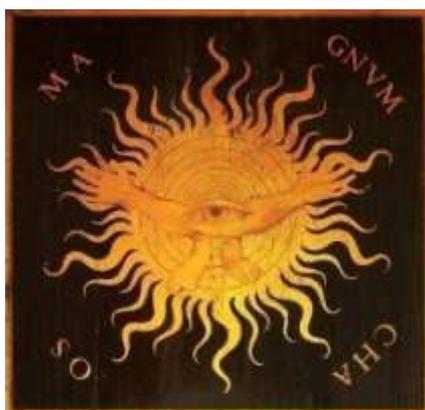


Figura 30 - Magnum Chaos



Figura 31 - Representação do Big-Bang

Baseado nos trechos e imagens coletados se chegou à representação de Caos como o momento da criação do universo, desde o absoluto vazio até o *big-bang* e estabelecimento dos astros. Uma vez que Caos é referenciado como a fissão

criadora de todo universo, a representação escolhida se mostra bastante adequada enquanto segue a diretriz que estabelece que as divindades primordiais sejam representadas de forma mais conceitual, sem que sejam personificadas. A partir dessas diretrizes e referências, se chegou ao resultado final apresentado abaixo:

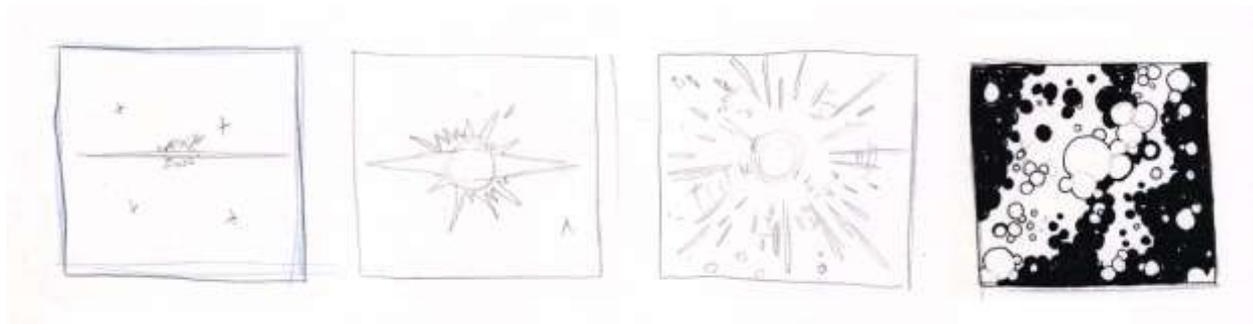


Figura 32 - Representação de Caos

Gaia

Gaia é a primeira divindade gerada a partir de outra, uma vez que Caos se originou a partir do nada, e a partir dela todas as divindades descenderão, ela é mãe dos deuses. Brandão resume toda sua importância no seguinte parágrafo:

GÉIA, em grego Γαῖα (Gaia), cuja etimologia é muito discutida, é a Terra, concebida como elemento primordial e deusa cósmica, diferenciando-se assim, teoricamente, de Deméter, a terra cultivada. Géia se opõe, simbolicamente, como princípio passivo ao princípio ativo; como aspecto feminino ao masculino da manifestação; como obscuridade à luz; como Yin ao Yang; como anima ao animus; como densidade, fixação e condensação à natureza sutil e volátil, isto é, à dissolução. Géia suporta, enquanto Urano, o Céu, a cobre. Dela nascem todos os seres, porque Géia é mulher e mãe. Suas virtudes básicas são a doçura, a submissão, a firmeza cordata e duradoura, não se podendo omitir a humildade, que, etimologicamente, prende-se a humus, "terra", de que o homo, "homem", que igualmente provém de humus, foi modelado. (BRANDÃO, 1986, p. 185)

Existem algumas retratações nas quais Gaia é personificada na forma de uma mulher, muitas vezes composta por elementos da natureza, mas seguindo as

diretrizes definidas para essa adaptação Gaia será retratada pela natureza de forma geral. Quando necessário representar a personagem de forma mais individual e concreta, será feito através da figura de uma árvore gigantesca, com aparência secular. Desse modo, as variações de humor e emoções da personagem serão representadas por variações na representação da árvore, por exemplo, uma árvore de inverno com seus galhos secos e folhas caídas pode representar a tristeza da deusa. A partir dessas diretrizes e referências, se chegou ao resultado final apresentado abaixo:

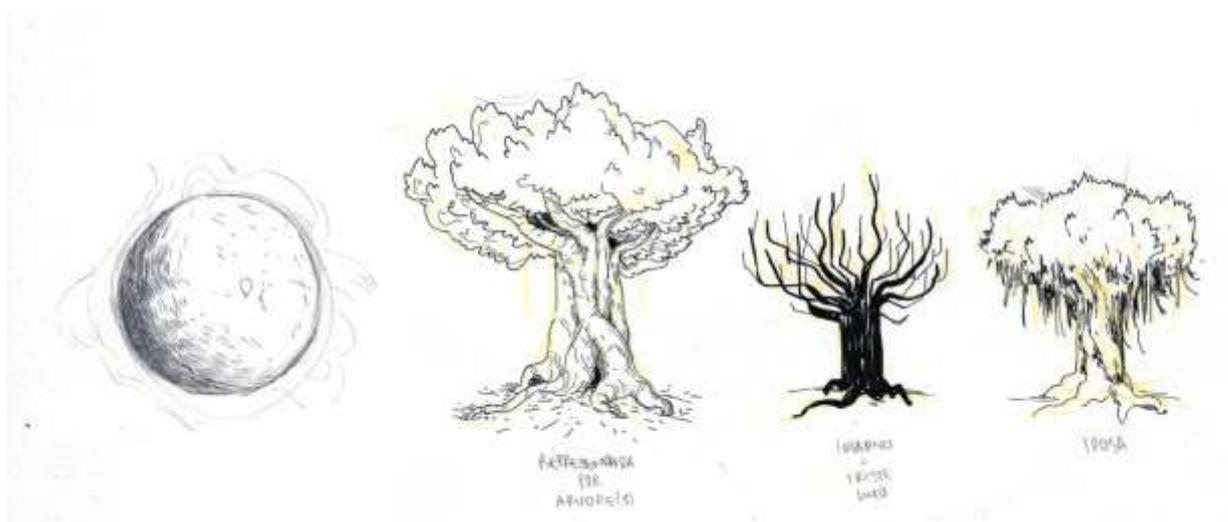


Figura 33 - Representação de Gaia

Tártaro

O Tártaro é uma das poucas divindades descritas exclusivamente como um local, Ménard o descreve como um “lugar obscuro e terrível, que causa espanto aos deuses.” (MÉNARD, 1991, p. 41) Da mesma forma, Brandão o define como:

TÁRTARO, em grego Ta/taros\$ (Tártaros), de etimologia desconhecida, até o momento, é o local mais profundo das entranhas da terra, localizado muito abaixo do próprio Hades, isto é, dos próprios Infernos. A distância que separa o Hades do Tártaro é a mesma que existe entre Géia, a Terra, e Urano, o Céu.(BRANDÃO, 1986, p. 186)

Seguindo as descrições apresentadas acima, na adaptação, Tártaro será representado exclusivamente como um local, obscuro e sombrio, nas estranhas da terra, como se pode observar no resultado apresentado abaixo:

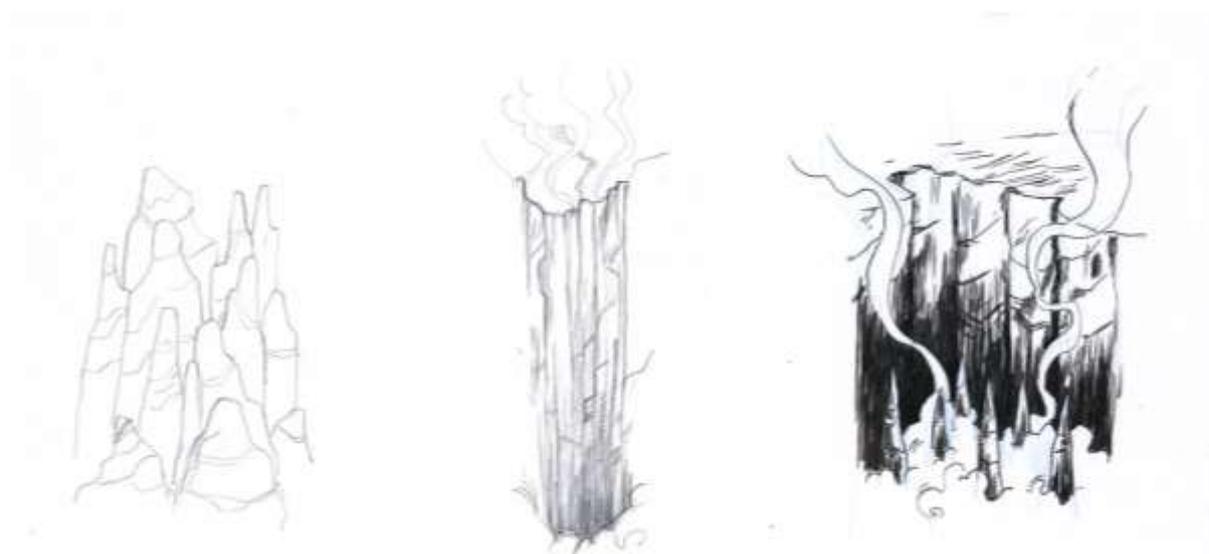


Figura 34 - Representação do Tártaro

Titãs E Titânides

As representações visuais das divindades da segunda geração são bastante definidas pela diretriz que determina que a transição do caos (natureza) para ordem (homem), de acordo com as gerações divinas, deve ser retratada em suas figuras. Outro fator determinante para o desenvolvimento de seus visuais são as funções/elementos primordiais que essa geração representa. Cada titã e titânide geralmente representam algum elemento da natureza (oceano, frio, fogo, etc.) e alguns poucos representam aspectos mais intangíveis (inteligência, justiça, memória, etc.), como define Brandão:

Os Titãs simbolizam, consoante Paul Diel, "as forças brutas da terra e, por conseguinte, os desejos terrestres em atitude de revolta contra o espírito" 141, isto é, contra Zeus. Juntamente com os Ciclopes, os Gigantes e os Hecatônquiros representam as manifestações elementares, as forças selvagens e insubmissão da natureza nascente, prefigurando a primeira

etapa da gestação evolutiva. Ambiciosos, revoltados e indomáveis, adversários do espírito consciente. (BRANDÃO, 1986, p. 196)

Oceano

O elemento do primeiro dos Titãs, como seu nome indica, é o oceano. Portanto, sua imagem foi desenvolvida de forma que remetesse às criaturas marinhas. Guelras, barbatanas, escamas e nadadeiras foram alguns dos elementos utilizados na composição visual do personagem. Em diversas representações, Oceano é retratado como um homem de barba com chifres ou garras de caranguejo no lugar dos chifres, como ilustrado abaixo.



Figura 35 - Oceano e Tétis, mosaico em Zeugma ou Selêucia, século I ou II d.C.

Outra representação freqüente de Oceano o retrata como um homem da cintura para cima e cauda de serpente da cintura para baixo, como observado nessa pintura em cerâmica do século V a.C.

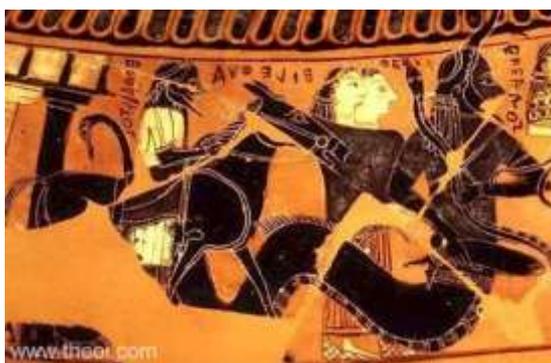


Figura 36 - Oceano no casamento de Peleu e Tétis (nereida)

A partir das diretrizes estabelecidas e referências coletadas se chegou à seguinte representação apresentada abaixo:



Figura 37 - Representação de Oceano

Ceos

O segundo dos Titãs representa a Inteligência, um aspecto menos tangível que o do Titã anterior e que não proporciona facilmente elementos a serem incorporados em sua imagem. Para representar a inteligência e a forte ligação da divindade com a natureza, devido a sua posição na árvore genealógica, optou-se por construir sua imagem como a de um ancião formado por folhas, raízes e cascas de árvores. Os elementos vegetais buscam ilustrar sua relação com Gaia, enquanto a figura do ancião busca representar a inteligência, ou mais especificamente a sabedoria, adquirida através dos anos. O resultado final da caracterização do personagem é apresentado abaixo:

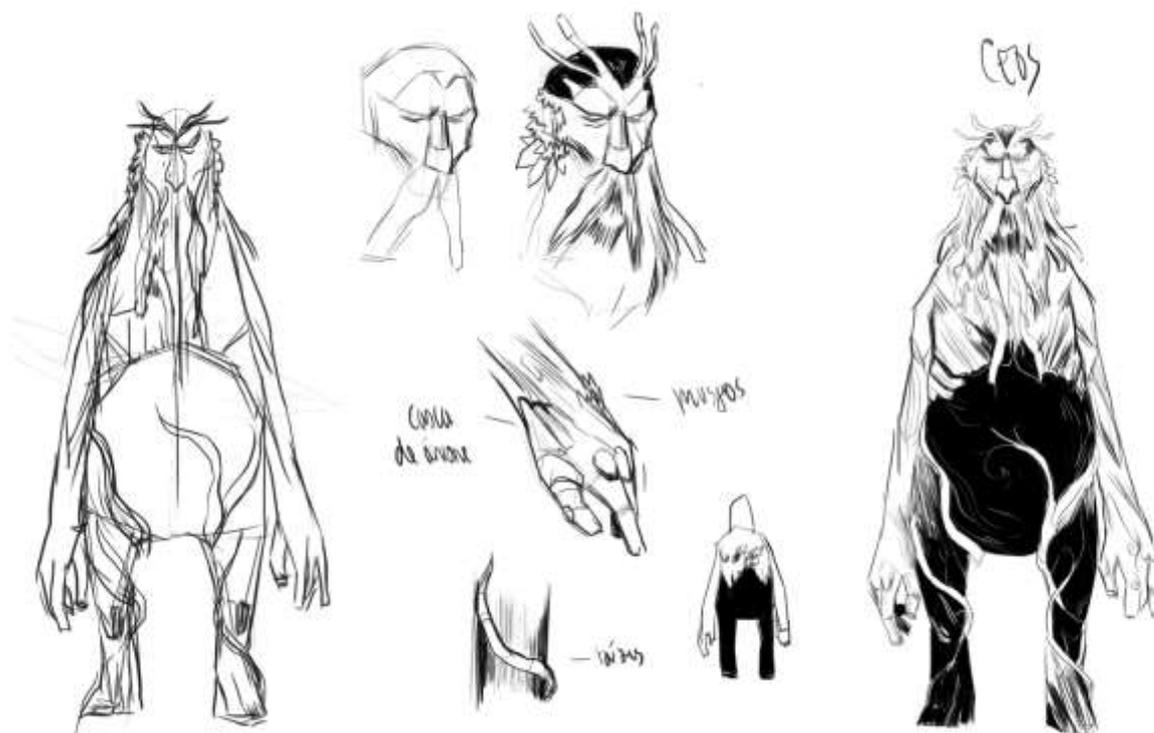


Figura 38 - Representação de Ceos

Crios

O elemento o qual esse titã representa é o frio, para representá-lo se buscou uma imagem que remetesse às lendas dos Yetis(ou Pé-Grandes) principalmente no que diz respeito à postura do personagem. Também foram utilizadas estruturas corporais feitas de gelo e algumas partes do corpo foram cobertas com pelos, remetendo à proteção natural dos animais que vivem em ambientes gelados.



Figura 39 - Representação de Crios

Hyperion

Hyperion é o titã do fogo. Para se representar esse elemento, sua imagem foi construída de modo que seu corpo pareça construído por rochas envoltas em chamas. As rochas remetem diretamente à terra(Gaia), enquanto as chamas adicionam um caráter etéreo à sua figura, fazendo referência a seu pai, Caos.

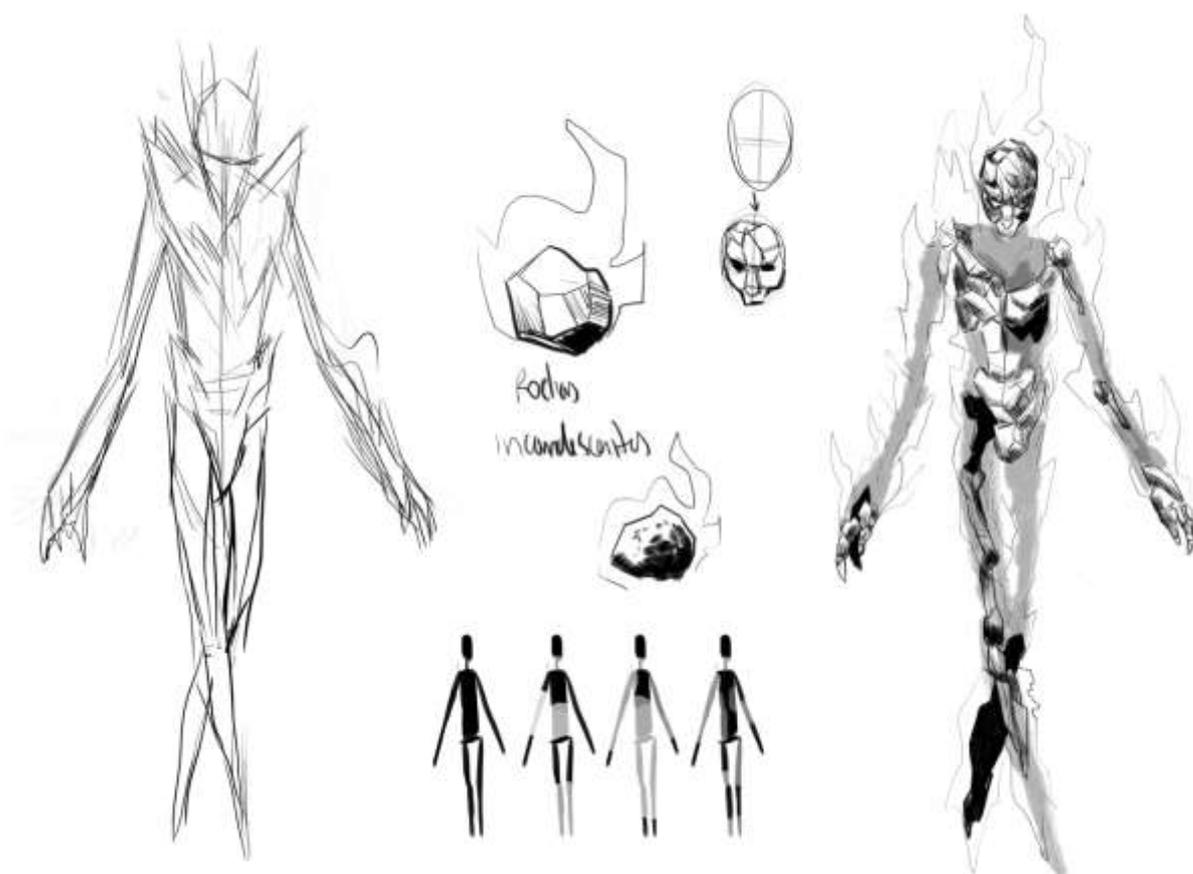


Figura 40 - Representação de Hyperion

Jápetos

O quinto dos Titãs representa o homem. Para tanto, sua figura será a mais próxima da figura humana, poucos elementos naturais serão agregados no seu desenvolvimento. Para diferenciá-lo da próxima geração de divindades (que deve ser mais próxima ainda da figura humana) suas proporções são bastante exageradas e distantes da correta anatomia humana.



Figura 41 - Representação de Jápetos

Cronos

Cronos é o último dos Titãs e representa o tempo. Na Teogonia, ele é descrito como uma figura esguia e curva (como apontado anteriormente nessa característica há uma relação com o fato de a divindade ser traiçoeira), portanto, a postura do personagem é bastante importante em sua representação. Também por ser o último dos Titãs, sua figura é mais próxima dos deuses olímpicos e por consequência mais humana. Algumas raízes foram utilizadas em sua construção para evocar a descendência da natureza. Aplicadas em seus braços quase como plantas trepadeiras, adicionam um aspecto sombrio e antigo ao personagem. Sua figura de forma geral possui um aspecto sombrio devido ao seu caráter tirano.



Figura 42 - Cronos devora os Filhos em tela de Goya.

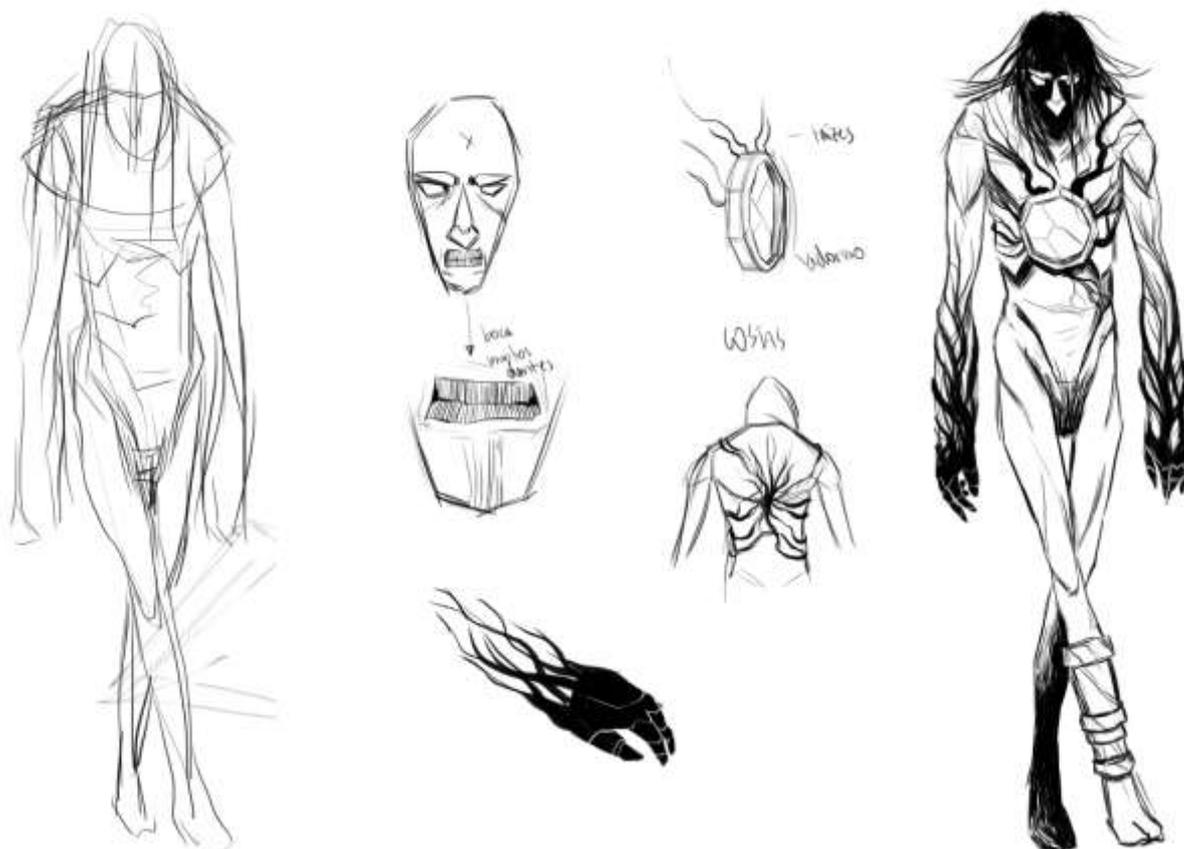


Figura 43 - Representação de Cronos

Téia

O elemento da primeira das titânides é a luz. Portanto, sua representação visual é a de uma silhueta iluminada, como se seu corpo fosse feito de luz. Com formas femininas bem definidas e proporções próximas às humanas. Em situações na qual a personagem se desloca pode ser interessante representar uma espécie de rastro de luz por onde ela passou. Alguns brilhos ao redor da personagem a acompanham e se multiplicam quando ela está parada.

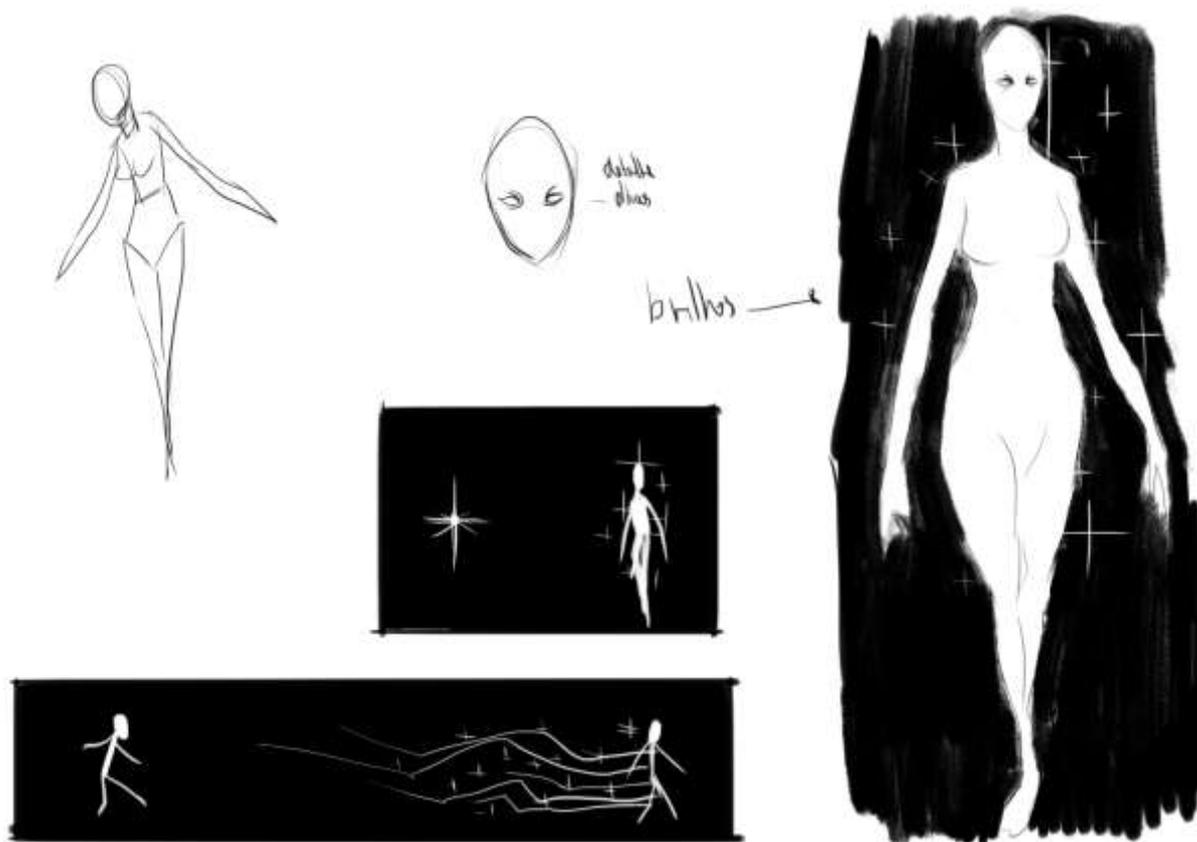


Figura 44 - Representação de Téia

Réia

Conhecida primeiramente como a Rainha e depois também intitulada de a Mãe (por ser a mãe dos deuses olímpianos). Réia é representada vestindo uma coroa que faz referência a seu título. Também veste uma longa saia negra suspensa por um cinturão com adornos semelhantes aos da sua coroa. Sua figura como um todo é a mais próxima entre as titânides de uma mulher humana, retomando o critério de

representação que estabelece o aumento da semelhança com a figura humana de acordo com as gerações divinas.

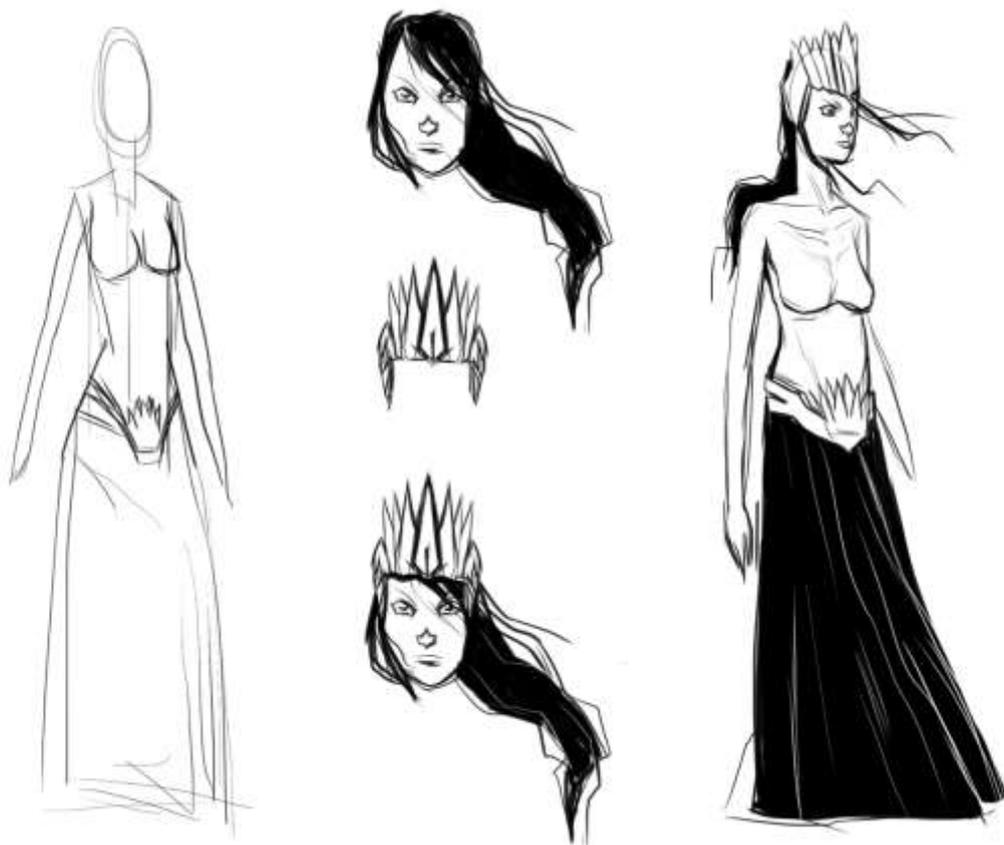


Figura 45 - Representação de Réia

Têmis

O elemento que define essa titânide é a justiça. Por conta disso, a divindade é muito associada a qualquer instituição jurídica, havendo um grande número de representações de sua imagem. Geralmente retratada como uma mulher jovem, de olhos vendados, portando uma espada em uma mão e uma balança na outra. A ideia da justiça cega se mantém na representação desenvolvida para essa adaptação, assim como a espada. A balança, por sua vez, foi representada através de adornos e pinturas, ao contrário da representação clássica que utiliza o objeto, balança, em si.

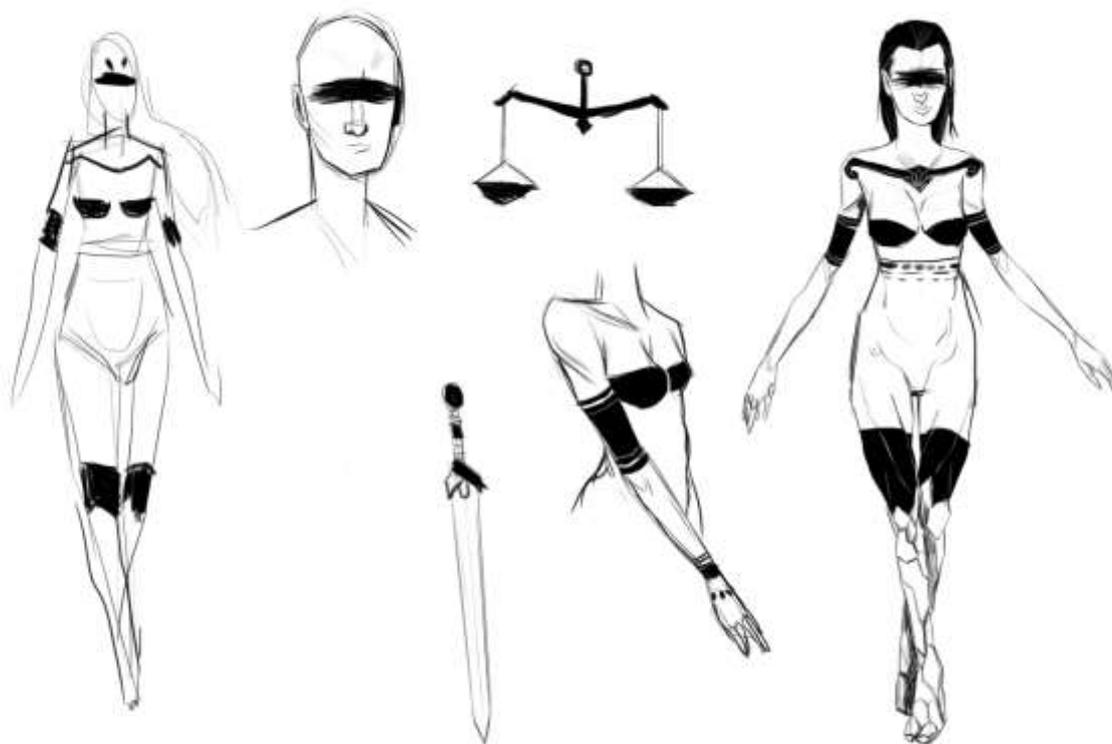


Figura 46 - Representação de Têmis

Mnemósine

A memória é o elemento central que define essa titânide e justamente por ser o elemento menos material entre elas, sua figura foi desenvolvida para ser a mais etérea entre as titânides e com a mais clara relação com seu pai, Urano. Sendo assim, seu visual foi definido como uma máscara de traços femininos envolta por uma nuvem de fumaça. A máscara é utilizada com o propósito de se possibilitar a representação de emoções e expressões, além de evocar o carácter mais material herdado de Gaia.



Figura 47 - Representação de Mnemósine

Febe

Febe é a titânide da Lua. Sua representação visual foi pensada como uma representação da noite, seu corpo é negro e possui contornos que variam de formato nas extremidades, como a noite avançando sobre a superfície terrestre. No rosto, a imagem da lua é representada como se fosse uma pintura facial que está constantemente mudando de forma de acordo com as fases lunares. Diversos adornos, jóias e pinturas corporais também são utilizados para compor a personagem.



Figura 48 - Representação de Febe

Tétis

Tétis é a titânide dos mares. Assim como no desenvolvimento de Oceano, diversos elementos oriundos de criaturas marinhas foram incorporados ao seu visual. Para adicionar um elemento mais monstruoso e diferenciá-la das demais divindades femininas, a metade inferior do seu corpo se assemelha à cauda de um peixe, referenciando as míticas sereias.



Figura 49 - Representação de Tétis

Ciclopes e hecatônquiros

Os filhos monstruosos de Gaia e Uranos, renegados pelo pai e aprisionados no Tártaro, foram resgatados por Zeus e se uniram no embate contra os Titãs. Brandão os descreve em dois pequenos trechos, primeiro os ciclopes:

CICLOPE, em grego KÚklwv (Kýklops), "olho redondo", pois os Ciclopes eram concebidos como seres monstruosos com um olho só no meio da frente. Demônios das tempestades, seu olho único representa o relâmpago, daí serem eles chamados Brontes, o trovão, Estéropes, o relâmpago, e Arges, o raio. (BRANDÃO, 1986, p. 205)



Figura 50 - Representação dos Ciclopes

E em seguida os hecatônquiros:

HECATONQUIRO, em grego 'Ekatōgxeiro\$ (Hekatónkheiros), "de cem mãos, de cem braços". Os Hecatonquiros eram gigantes fortíssimos e monstruosos, com cem braços e cinquenta cabeças. Chamavam-se Coto, Briaréu ou Egéon e Gias ou Giges. (BRANDÃO, 1986, p. 206)

Suas representações na adaptação são de criaturas gigantescas, com grandes braços e troncos. Os ciclopes escondem sua monstruosidade com capacetes que cobrem seus rostos. Ambos os grupos vestem proteções corporais feitas de rochas, assim como, após libertos por Zeus, carregam vestígios das correntes e anilhas que os aprisionavam no Tártaro.

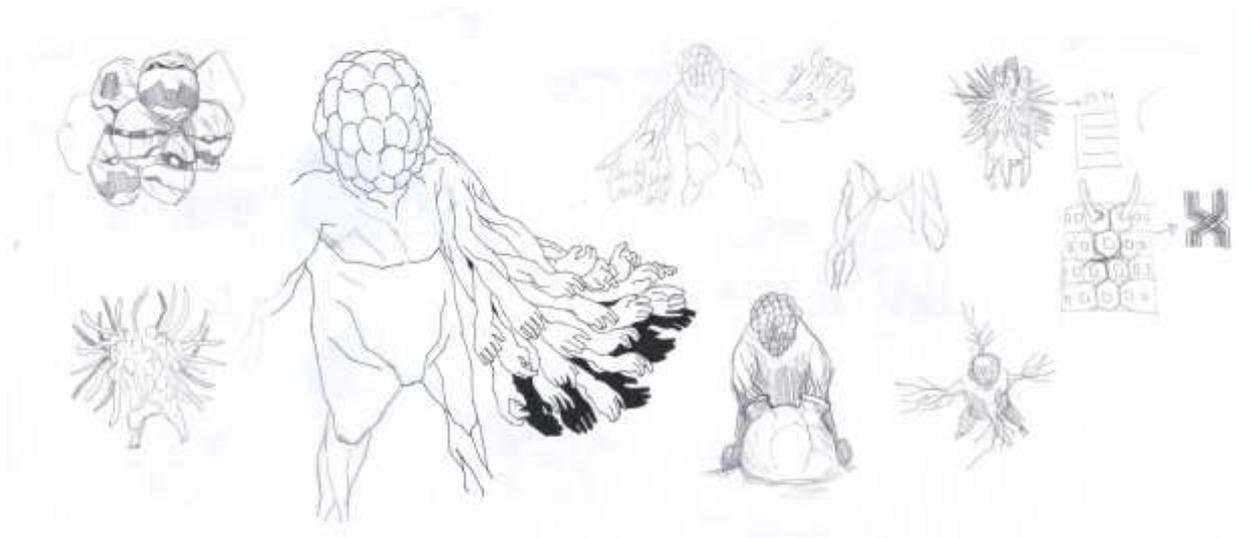


Figura 51 - Representação dos Hecatônquiros

Zeus

O personagem principal da adaptação e guia do leitor por toda a trama, Zeus representa todo ideal que Hesíodo imaginava para a Grécia de seu tempo. De acordo com algumas traduções, “zeus” significa simplesmente “deus”, como se essa divindade fosse a verdadeira e as outras fossem apenas ensaios para se alcançar a perfeição, como Brandão explica:

ZEUS, em grego Zeús (Zeús), divindade suprema da maioria dos povos indo-europeus. Seu nome significa o que ele sempre foi antes de tudo: "o deus luminoso do céu". O indo-europeu dieu provém de dei-uo, "brilhante, luminoso", donde o latim diuus, deus, com o mesmo sentido. (BRANDÃO, 1986, p. 246)



Figura 52 - Estátua de Zeus

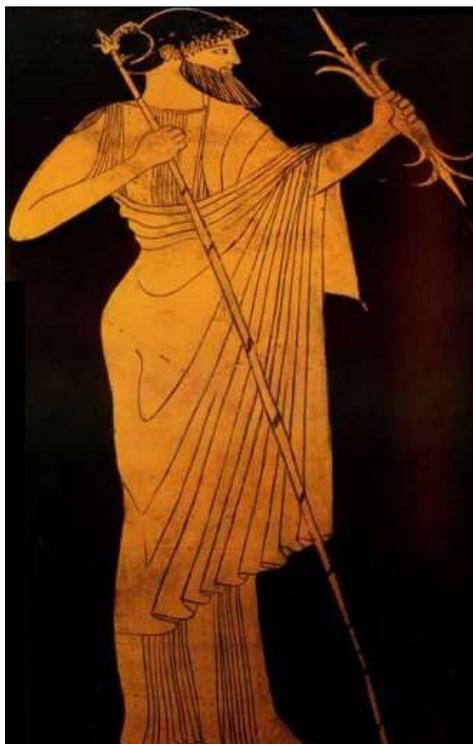


Figura 53 - Representação de Zeus em peça de cerâmica (480-470 BC)

Nessa adaptação, Zeus é representado em diversas fases de sua vida, ele é mostrado no trecho inicial da história como uma criança, inicia sua jornada na adolescência, conquista o seu objetivo na idade adulta e envelhece até, aparentemente, os 60 anos no final da história. Por conta desse envelhecimento e por ser o personagem principal da história, sua representação visual foi uma das mais trabalhadas e é a que melhor representa a evolução de um personagem através da história.

Sua aparência é a de um humano bastante atlético que, a partir da idade adulta, mantém uma barba volumosa. Durante as fases iniciais de sua jornada rumo à conquista do trono do Olimpo, seu visual reflete as provações e desafios aos quais é submetido. Durante a guerra contra os Titãs, seu visual é mais bélico e ameaçador. Enquanto após conquistar o trono, é mais imponente, porém pacífico.

Seus trajes e adornos seguem o mesmo padrão utilizado na caracterização de alguns titãs, são produtos de uma cultura única (e fictícia) a qual influencia todos os personagens da história e que teria surgido na segunda geração divina e evoluída

com o decorrer da história. Esse estilo de vestimenta combina tecidos e elementos de aparência rochosa na construção de peças de vestuário análogas às nossas. Zeus, por exemplo, no início da sua jornada traja uma espécie de calção formado por tiras de tecido, combinado com um cinturão de elementos rochosos.

Uma das mais marcantes características de Zeus é o seu domínio dos raios, trovões e relâmpagos; habilidade adquirida após ter resgatado os Ciclopes e Hecatônquiros do Tártaro. O modo como funciona essa habilidade também foi representado em três etapas junto com os demais elementos referentes à construção visual desse personagem:



Figura 54 - Representação de Zeus

7.3 RASCUNHOS DE PÁGINAS

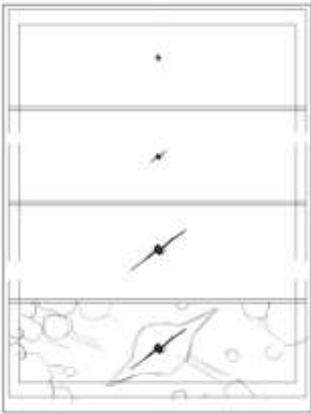
Nas etapas iniciais desse trabalho se estabeleceu que o uso de quadros grandes e panorâmicos é freqüentemente aplicado quando se deseja representar uma mudança de cenário na história, ou um grande salto temporal, rompendo com a seqüência narrativa que o sucede. Por conta dessa habilidade de propiciar grandes saltos temporais, toda a introdução será narrada através do uso desses quadros. Essa escolha formal também se deve ao conteúdo explorar o recurso do flashback, que é freqüentemente utilizado no cinema e a uma tentativa de relação visual entre os quadros panorâmicos e a tela de cinema. Outro fator relevante nessa opção diz respeito a dois elementos da linguagem dos quadrinhos: o ritmo e a página.

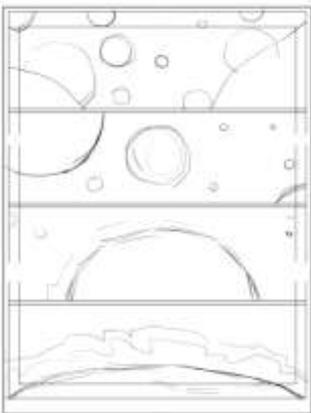
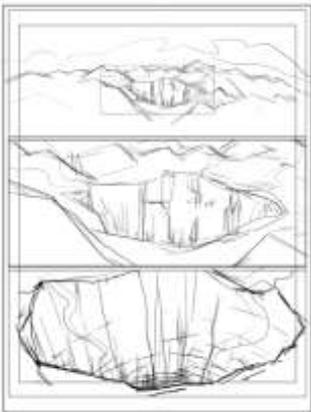
Ao se trabalhar apenas com quadros panorâmicos em um determinado trecho da história se estabelece o uso de um *grid* de construção para as páginas de quadrinhos. O uso do *grid*, formado por quadrinhos panorâmicos dispostos verticalmente pela página acaba por determinar um ritmo de leitura mais acelerado, pois o leitor só precisa compreender o *layout* das páginas uma vez já que as demais páginas são repetições do mesmo *layout*. Esse ritmo de leitura mais acelerado é ideal para trechos introdutórios, já que não prende o leitor por muito tempo em passagens que não são o ponto central do enredo.

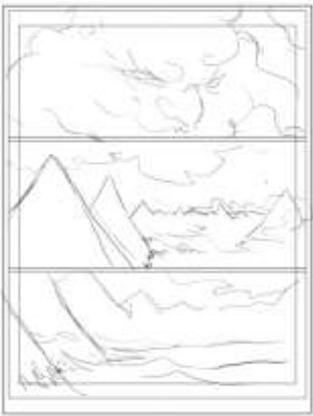
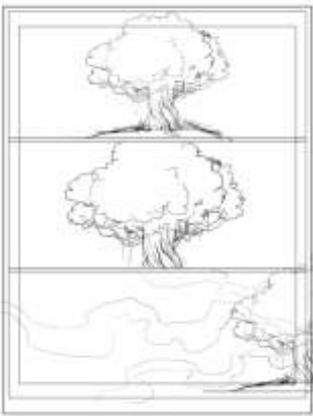
Então, se utilizando a listagem de acontecimentos da história, foram desenvolvidos os rascunhos das páginas. Como explicado anteriormente, esses rascunhos funcionam como uma espécie de *storyboard* para as histórias em quadrinhos representam de forma rápida e simplificada uma prévia de como a história ficará ao estar concluída. É nessa etapa da produção que todas as decisões relativas à narrativa são feitas; é claro que são aceitas alterações nas etapas seguintes, mas as bases para o desenvolvimento visual da história são estabelecidas nesse momento do projeto.

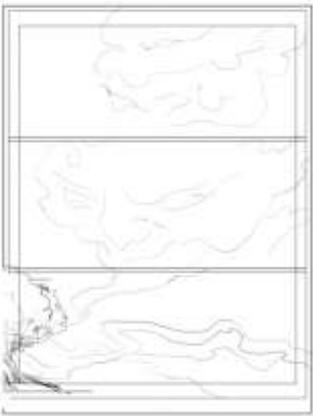
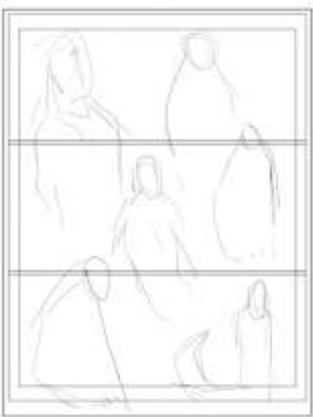
Para facilitar a compreensão do processo do trecho escolhido da obra para as páginas de quadrinhos, se elaborou uma tabela referente a esse processo. Essa tabela apresenta os rascunhos das vinte páginas desenvolvidas em ordem

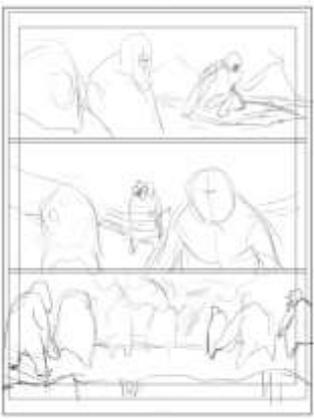
numérica, acompanhadas da numeração na lista de acontecimentos oriunda da desconstrução da obra original dos acontecimentos os quais representam, assim como as considerações referentes a cada rascunho.

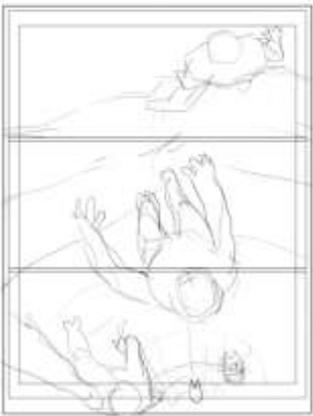
Tabela: Layouts (rascunhos) de páginas				
Nº	Acontecimentos representados	Rascunho da página	Diálogos	Considerações
1	1			Essa página abre a história com um grande quadro branco, com apenas um pontinho de tinta representando o início do <i>big-bang</i> , o surgimento do universo e nascimento do Caos.
2	1		1- No início havia apenas Caos...	O ponto da página anterior aumenta gradativamente ao longo dos quadros formando uma espiral que cobre o espaço com a cor preta. A cor aqui representa a expansão do universo. A partir

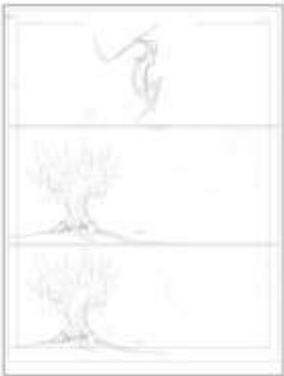
				dessa páginas e inicia o uso de quadros horizontais na construção do ritmo da história.
3	2		1- Do Caos, surgiu Gaia.	Nessa página são apresentados os astros já com texturas, como se estivessem mais definidos. Também temos ao avançar dos quadros um efeito de zoom em direção à terra(Gaia).
4	3		1- De Gaia surgiu o Tártaro...	A partir dessa página se estabelece o uso de 3 quadros por página, com o objetivo de ditar um ritmo de leitura acelerado e intuitivo. A imagem segue se aproximando do planeta para revelar o Tártaro.

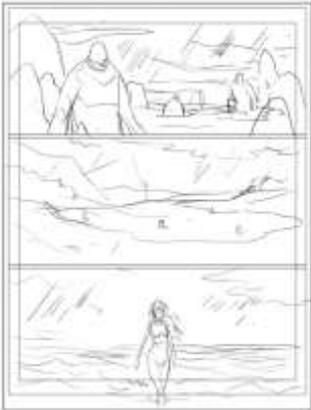
5	5		<p>1- Uranos...</p> <p>2- Montanhas ...</p> <p>3- e Pontos.</p>	<p>Aqui outra habilidade dos quadros panorâmicos é explorada: a rápida quebra da seqüência narrativa anterior. Ela permite a radical mudança de cenário que ocorre nos 3 quadros desta página, onde 3 elementos, a princípio sem ligação, sejam apresentados juntos, formando uma narrativa que faz sentido, apesar das quebras.</p>
6	7		<p>1- E da união...</p>	<p>Essa página em conjunto com a seguinte forma a primeira página dupla da história. Nesse caso, a ferramenta serve como meio para se exagerar a oposição entre dois personagens.</p>

7	7		1-...entre Gaia e Uranos.	Enquanto na página anterior temos Gaia, pacífica porém imponente. Nessa temos Urano, igualmente imponente porém ameaçador. No último quadro temos a aproximação dos personagens e sua união que dará fruto a diversos outros elementos da história.
8	7		1- Surgiram os Titãs	Essa página em conjunto com a próxima forma o recurso chamado de <i>splashpage</i> . Seu uso se dá geralmente em casos onde se busca um grande impacto visual que não seria alcançado somente pelo uso de páginas simples.

9	7			<p>Nessas duas páginas são apresentados os Titãs e Titânides, personagens fundamentais no decorrer dessa história.</p>
10	8 e 9		<p>1- Mas também surgiram os Ciclopes</p> <p>2- e Hecatônquiros.</p> <p>3- Os filhos mais próximos de Gaia, considerados aberrações pelo próprio pai.</p>	<p>Aqui se retoma o uso das páginas de três quadros panorâmicos e assim se restabelece o ritmo anterior da narrativa. Também há um retorno a apresentação de fatos cronologicamente consecutivos.</p>

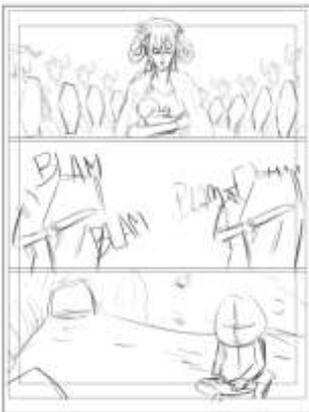
11	10		<p>1- Exilados no Tártaro pelo tirano.</p>	<p>Aqui, o recurso de um único quadro por página é utilizado com o objetivo de ampliar o campo de visão no sentido vertical. Assim, é possível se explorar o espaço da página para mostrar a magnitude do cenário representado, no caso, o Tártaro.</p>
12	11		<p>1- Revoltada, Gaia instiga seus demais filhos a se revoltarem.</p> <p>2- Cronos assume a tarefa de acabar com a tirania do pai.</p> <p>3- Da forma mais eficiente.</p>	<p>No primeiro quadro temos os Titãs e Titânides ao redor de Gaia. Através da relação estabelecida entre as demais figuras próximas a Gaia pode se deixar clara a magnitude da divindade mãe em comparação às demais. A perspectiva também é uma ferramenta poderosa nessa representação,</p>

				como se pode observar no segundo quadro desta página.
13	11		<p>1- Cronos esperou...</p> <p>2- E no momento certo agiu...</p> <p>3- Se lançando contra o pai.</p>	<p>Nessa página podemos perceber como ao apresentarmos dois quadros praticamente idênticos as mudanças se destacam de forma evidente. Também fica claro a relação temporal entre as situações apresentadas, ou seja, fica claro que uma ocorre instantes depois da outra.</p>
14	11		<p>1- Armado com a foice retirada das entranhas de sua mãe, Cronos atinge seu objetivo.</p> <p>2- E o tirano</p>	

			ferido sangra.	
15	12		1- E de seu sangue, brotam os gigantes. 2- As ninfas. 3- E Afrodite, a mais bela das deusas.	Nessa página se utiliza das mudanças radicais de cenários para se narrar três fatos simultâneos sem prejudicar a narrativa, mostrando mais uma possibilidade proporcionada pela mídia.
16	13, 14 e 20		1- Destronado de sua soberania e tomado de furia, Uranos profetizou que Cronos teria seu mesmo trágico destino. 2- Cronos então se casa com	No primeiro quadro dessa página a diferença de tamanho entre os personagens é utilizada novamente para engrandecer um dos personagens. Para que isso seja possível, a cena é representada à distância. No segundo quadro a cena remete às representações

			<p>Reia</p> <p>3- E desta união surgem divindades maravilhosas.</p>	<p>clássicas de casamentos, de modo que mesmo sem a legenda seria possível entender o que se passa nesse quadro.</p>
17	21		<p>1- Porém, as palavras do tirano amargurado, marcaram Cronos.</p> <p>2- Que aos poucos tornou-se escravo do medo de seus próprios filhos.</p> <p>3- Poseidon, Hera, Hades, Deméter e Héstia. Todos devorados.</p>	<p>Nessa página, a oposição entre dois personagens é explicitada de forma diferente da utilizada anteriormente. Aqui, os opostos são apresentados com o mesmo enquadramento, em extremos opostos da página. A cor de fundo também contribui para a transmissão dessa mensagem, enquanto um dos personagens é escuro e está em um fundo claro o outro é claro num fundo escuro.</p>

				O quadro central da página faz referência à clássica representação de Saturno(Cronos) na qual Goya o retrata devorando um de seus filhos.
18	21 e 22		<p>1- Até que eu, Réia, fugi grávida.</p> <p>2- Para em uma caverna, na ilha de Creta lhe dar a luz.</p> <p>3- A seu pai, uma rocha foi entregue para ser devorada.</p>	

19	23		<p>1- Então, aqui foste criado, por Amaltéia</p> <p>2- Guardado pelos Coretes a ocultar seu choro.</p> <p>3- Para que crescesse até que seria chegado o dia de cumprir a profecia.</p>	<p>Nessa página são apresentados os Coretes e Amaltéia. Devido a sua pouca participação na história, o visual desses personagens não foi previamente elaborado. Esse tipo de tratamento é dado para a maioria dos coadjuvantes de histórias em quadrinhos, que por não terem grande relevância para a história não exigem muito planejamento.</p>
20	24		<p>1- E ocupar seu lugar de direito.</p> <p>2- Como soberano do Olimpo.</p> <p>3- É chegada a hora, meu filho. Aqui</p>	<p>Na última página desse trecho inicial temos o ponto no qual a narrativa chega ao tempo presente. A partir daqui começa a jornada de Zeus em direção à soberania do Olimpo. Para indicar esse início de jornada, o último</p>

			começa a sua jornada.	quadro apresenta ao personagem e aos leitores um vislumbre dos desafios que o aguardam.
--	--	--	-----------------------	---

7.4 LÁPIS

Concluída a etapa de elaboração dos rascunhos de página o processo de produção segue para a etapa de produção das páginas a lápis. O processo de produção tradicional de histórias em quadrinhos dita que as páginas devem ser totalmente desenhadas a lápis antes que se siga para a etapa seguinte, porém, existem diversos processos de produção alternativos a esse, como é o caso do utilizado nessa adaptação.

Nessa adaptação, ao invés de se desenhar as páginas a lápis nessa etapa, o que foi feito foi ampliar os rascunhos das páginas e prepará-los para a arte final. Essa alteração no processo só foi possível devido a uma série de fatores, como o fato de toda produção ser feita pelo mesmo quadrinista, o desenvolvimento prévio dos elementos visuais presentes na história e também as facilidades proporcionadas pelas ferramentas digitais.

Então, os rascunhos produzidos na etapa anterior do processo foram ampliados, as linhas foram convertidas para um tom de ciano (para que sejam facilmente apagadas quando escaneadas nas etapas seguintes) e por fim impressos em folhas A3 para a posterior arte finalização.

7.5 ARTE FINAL E COR

Impressas as páginas, se inicia o processo de arte finalização. Geralmente o detalhamento dos elementos em cena nos quadrinhos é feito a lápis, mas nesse projeto em específico, o detalhamento foi feito diretamente à nanquim, nessa etapa. Algumas das ferramentas utilizadas nesse processo foram: bicos de pena tradicionais acompanhadas de tinta nanquim, canetas recarregáveis similares aos bicos de pena, canetas técnicas recarregáveis, caneta gel branca, canetas pincel e em alguns casos marcadores para o preenchimento de grandes áreas de preto.



Figura 55 - Ferramentas utilizadas durante a arte-final.

O custo de uma publicação independente, como é o caso dessa adaptação, é sempre um elemento muito importante e que acaba por ditar várias escolhas feitas durante a produção, a opção por se fazer essa obra em preto e branco é um exemplo desses casos. A diferença de custo entre uma obra preto e branco e uma colorida se torna bastante evidente no momento da impressão; desde a diferença entre os papéis ideais para cada categoria, até a quantidade de tinta envolvida no processo de impressão de um material colorido acabam por elevar seu custo de impressão. Mas não apenas na gráfica essa diferença se manifesta, o próprio processo de produção de uma obra colorida é bem mais demorado e custoso.

Portanto, a opção por fazer essa graphic novel em preto e branco além de baixar o custo de produção, tornando a obra mais acessível, reduz bastante o tempo de produção, que também é um fator importante no desenvolvimento desse projeto. Vale salientar, que caso em um momento futuro haja interesse em adicionar cores à obra isso pode ser feito sem que haja qualquer complicação decorrente da opção por um projeto inicialmente em preto e branco.

Concluída a arte finalização, as páginas são escaneadas e tratadas para que as linhas azuis que serviram de base para a arte final sejam apagadas e apenas as linhas pretas fiquem visíveis. Como a história é exclusivamente em preto e branco, sem nem tons de cinza, é importante que nessa etapa todas as linhas sejam tratadas para ficarem realmente pretas, ou seja, *black* 100% na escala CMYK.

Concluída essa etapa, as páginas são redimensionadas para o tamanho correto de impressão, para que se inicie o processo de letreiramento.

7.6 LETREIRAMENTO

O processo de letreiramento consiste na adição de todos os blocos de texto presentes na história em quadrinhos, sejam eles balões ou recordatórios narrativos. Na maior parte das páginas desse trecho inicial da graphic novel, apenas recordatórios serão empregados, uma vez que esse trecho trata-se da narração de acontecimentos passados. Como visto nas etapas anteriores desse trabalho, os blocos de texto numa história em quadrinhos devem servir como ferramenta guia da leitura, respeitando o sentido natural de leitura de cada idioma (sentido ocidental ou oriental) e conduzindo o leitor através dos quadros.

Outro fator importante nessa etapa é a escolha da tipografia a ser empregada. Há diversos exemplos nas histórias em quadrinhos nos quais a tipografia é utilizada como um elemento dramático ou de identificação de personagem; mas também há casos nos quais a tipografia busca ser mais neutra possível e deixa a dramaticidade à cargo dos demais elementos narrativos. A escolha tipográfica para essa adaptação

segue essa segunda linha de aplicação, sendo assim a fonte escolhida foi a “CC Astro City”.

CC ASTRO CITY
ABCDEFGHIJKLMN OP
QRSTUVWXYZ

Figura 56 - Fonte CC Astro City

A Astro City é uma fonte desenvolvida pela Comic Craft em parceria com a Active Images, que remete em muito à tipografia dos quadrinhos até os anos 90, antes da popularização do uso de fontes digitais. Nesse período, os textos eram escritos à mão direto nas páginas originais, ou colados à elas em um processo posterior. O uso de letras apenas em caixa altas assim como as diferenças de espessura no traçado das letras, simulando o traçado manual são características herdadas desse período que a Astro City carrega.

O letreiramento é a etapa final do processo de produção de uma história em quadrinhos, após sua conclusão, as páginas serão formatadas para compor o álbum que será enviado para a impressão.

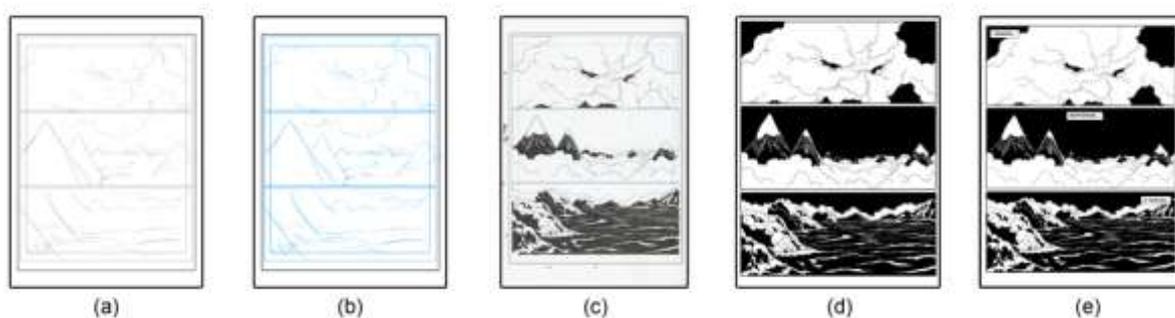


Figura 57 - Etapas do processo de produção de uma página de quadrinhos.

7.7 CAPA

A capa de um livro além de apresentar as informações de identificação da obra deve servir como um outdoor, no qual a o conteúdo da obra é apresentado de maneira atrativa, visando despertar o interesse do leitor. Para tal, imagens, tipografias e demais elementos visuais são trabalhados de modo que revelem sobre o que se trata a obra sem entregar seu conteúdo. Para o desenvolvimento da capa da graphic novel tema desse trabalho, foram elaborados os rascunhos apresentados abaixo:



Figura 58 - Alternativas de ilustração para a capa.

Como se pode observar através da análise das alternativas apresentadas acima, alguns requisitos foram aplicados aos seus desenvolvimentos. O primeiro deles é que a capa deve reforçar que a história em questão é centrada na figura de Zeus, para tanto todas as alternativas são focadas em sua imagem. Outro requisito explorado é que Zeus deve ser mostrado de forma imponente e preferencialmente utilizando seus poderes. Por fim, a tipografia deve ser trabalhada de forma integrada à ilustração. Considerados os requisitos, a alternativa selecionada foi a segunda(da esquerda para direita) da segunda linha, por ser considerado a que daria mais espaço para se explorar os requisitos estabelecidos sem destoar do tom da adaptação.

Selecionada a alternativa, se iniciou o processo de produção da capa através de pintura digital. O rascunho utilizado na seleção de alternativas serviu como base para elaboração da ilustração, que iniciou com grandes áreas preenchidas com manchas de cor, que foram trabalhadas aos poucos até se chegar no resultado final. Apesar do conteúdo das páginas ser uma história em preto e branco, a capa não precisa necessariamente seguir esse padrão cromático, inclusive a prática de mercado mais comum é que as capas sejam coloridas. Concluído o processo de pintura digital, se chegou ao seguinte resultado:



Figura 59 - Ilustração para a capa.

A etapa seguinte do processo de elaboração da capa consiste na adição do lettering com o título e autoria da obra. Nessa etapa foram testadas duas tipografias diferentes:



Figura 60 - Alternativas de fontes tipográficas para o título.

A Arkhip é uma fonte sem serifa, desenvolvida pelo Design Klimov, um estúdio de Moscou. Segundo os próprios designers a fonte carrega sua “descendência” e em seus caracteres expressa a origem russa, tanto que possui um alfabeto latino e outro cirílico. Já a Lithos, é uma fonte projetada por Carol Twombly em 1989. Inspirada pelos inscritos encontrados encravados nas construções remanescentes da Grécia antiga, é uma fonte composta apenas de capitulares, em 5 pesos diferentes e sem itálico. As duas fontes foram aplicadas na capa sem muita atenção aos detalhes e refinamento, apenas para se ter uma noção de como funcionariam em conjunto com a ilustração:



Figura 61 - Alternativas de tipografia aplicadas à ilustração da capa.

A primeira fonte possui algumas características interessantes, como o desenho diferenciado da letra “E” e a largura semelhante em todas as quatro letras usadas. Porém, a carga histórica contida na segunda fonte acaba por ser o fator decisivo na sua escolha como a fonte da capa. Selecionada a tipografia, se inicia um processo de refinamento do lettering do título da história para o integrar melhor à ilustração de modo que componham uma capa coesa e atrativa. Além de ajustes referentes ao tamanho e espaçamento entre as letras, o título recebeu alguns elementos decorativos que fazem referência a uma das principais características do personagem central (e título) da história, os raios de Zeus. Como a obra em questão trata-se de uma publicação independente não há um selo de editora a ser aplicado na capa. Então, adicionado o nome do autor, se chegou ao resultado final:

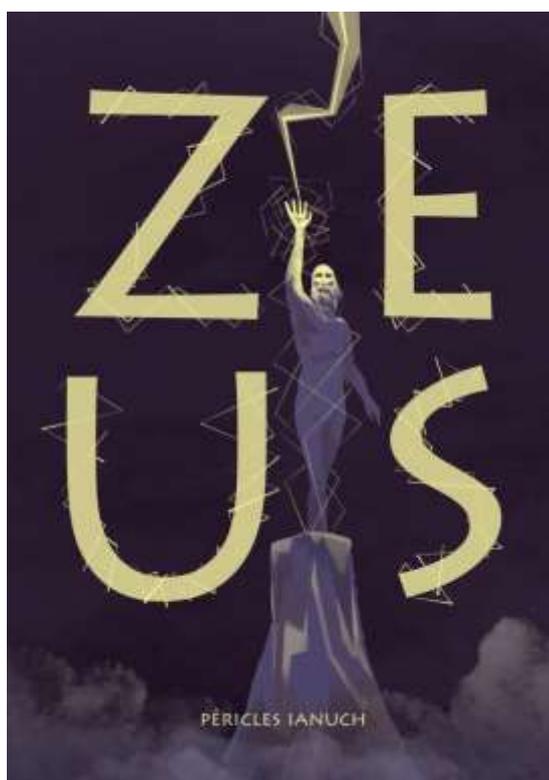


Figura 62 - Capa finalizada.

8. ESPECIFICAÇÃO

8.1 DETALHAMENTO TÉCNICO

A história em quadrinhos gerada através desse trabalho foi idealizada como um álbum formato 21cmX27cm, papel pólen bold 90g/cm² no miolo e capa em papel supremo 250g/cm². Esse formato busca aproximar o álbum das demais graphic novels publicadas no Brasil, assim a identificação quanto ao tipo de publicação segue as expectativas do público e posiciona corretamente a obra em seu nicho.

A opção pelo papel pólen para o miolo se deve ao fato da história ser em preto e branco e a combinação da tinta preta com o papel pólen ser mais agradável aos olhos do que com papéis mais claros. Já a escolha pelo papel supremo como capa se deve ao custo mais baixo de uma capa cartonada em comparação a uma capa dura, visto que um dos objetivos dessa adaptação é tornar o acesso ao seu conteúdo mais abrangente. Consoante a esse fator e outros requisitos e restrições do projeto, a graphic novel foi toda elaborada visando a impressão em offset.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final da primeira etapa desse trabalho meu entendimento com relação a proposta que inicialmente apresentei à Comissão de Graduação havia mudado. Através da pesquisa relacionada à importância da mitologia e através do constante contato com o poema a ser adaptado percebi que o melhor caminho a seguir com esse trabalho não seria adaptar toda Teogonia para quadrinhos ao longo de dois semestres, e sim estabelecer as bases para essa adaptação.

Deste modo, a compreensão da história que seria contada nessa adaptação e principalmente a representação visual dos elementos dessa história se tornaram o foco do trabalho. Também se definiu que um trecho da história seria trabalhado por completo, passando por todas as etapas do desenvolvimento de uma história em quadrinhos, para que ao final desse trabalho representasse uma parcela do todo ao qual esse trabalho estabelece as bases.

Não apenas minha compreensão com relação à proposta de trabalho mudou ao longo desses dois semestres, mas minha visão com relação aos objetos de trabalho (mitologia e quadrinhos) também. Com os quadrinhos meu contato era bem maior, ao início desse projeto estava há aproximadamente um ano trabalhando com essa mídia e acredito que por conta disso não esperava grandes mudanças na minha visão. No entanto, foi justamente sobre os quadrinhos que mais aprendi durante a realização desse trabalho. Estar ativamente refletindo e escrevendo sobre as tarefas que realizava me trouxeram uma compreensão muito maior sobre as possibilidades dessa mídia a qual eu julgava conhece. Desde elementos narrativos explícitos, como os enquadramentos, até os mais abstratos, como ritmo, se mostram muito mais poderosos conforme você os conhece melhor.

Por fim, minha compreensão da relação entre o design e as histórias em quadrinhos também se transformou; ao longo desse período pude perceber que em diversos momentos o projeto de criação de uma história em quadrinhos extrapola a alçada do design por se utilizar em muito da aplicação empírica de conhecimentos relacionados à linguagem dos quadrinhos. Porém, o design se faz presente em todo

o processo, em alguns elementos de modo mais evidente que outros. A estruturação do processo e metodologia são fortemente marcadas pela influência do design em todo projeto. Mas mesmo em questões mais específicas como a escolha do enquadramento de determinada cena carregam conhecimentos comuns às áreas de estudo do design, nesse caso específico a semiótica.

Definir design não é uma tarefa fácil, mas podemos resumir de maneira bastante ampla o design visual como comunicação estruturada. Os quadrinhos, por sua vez, são uma mídia que se apóia em diversos elementos visuais com o objetivo de comunicar. A cada quadrinho diversos problemas de design são resolvidos, é claro que o ritmo de produção de uma história em quadrinhos não permite que cada escolha seja tão testada e analisada quanto seria em um projeto de design. Mas ao final desse projeto posso afirmar que a relação entre design e histórias em quadrinhos é muito mais estreita do que parece à primeira vista.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, J. S. **Mitologia grega**. 1. ed. Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 1986. 419p.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. 1. ed. São Paulo: Editora Pensamento, 2007. 414p.

CAMPBELL, J.; MOYERS, B. **O poder do mito**. 1. ed. São Paulo: Editora Palas Athena, 1991. 215p.

COONEY, D. **Writing and illustrating the graphic novel**. 1. ed. New York: Barron's Educational Series, Inc., 2011. 160p.

DIEL, P. **Le symbolisme dam la mythologie grecque**. Paris: Payot, 1952. 218p.

EISNER, W. **Narrativas gráficas**. 1. ed. São Paulo: Devir, 2005. 154p.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. 1. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1989. 154p.

FERREIRA, J. R. **Mitos das Origens - Rios e Raízes**. 2. ed. Coimbra: Fluir Perene, 2008. 140p.

FORD, C. W. **O herói com rosto africano**. São Paulo: Selo Negro, 1999. 312p.

GENNEP, A. V. **Os ritos de passagem**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. 168p.

JUNG, C. G. **O homem e seus símbolos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2008. 448p.

LESKY, A. **Geschichte der griechischen literatur (História da literatura grega)**. Bern: Francke Verlag, 1963. 806p.

MCCLOUD, S. **Desenhando quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008. 264p.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: MAKRON Books do Brasil Editora Ltda., 1995. 215p.

MÉNARD, R. **Mitologia greco-romana**. 2. ed. São Paulo: Opus, 1991. 310p.

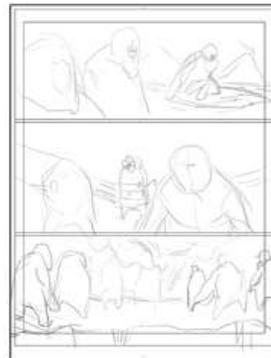
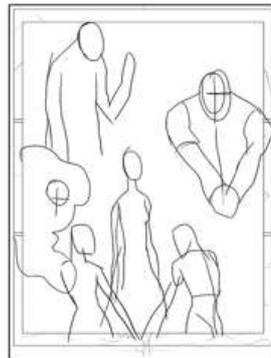
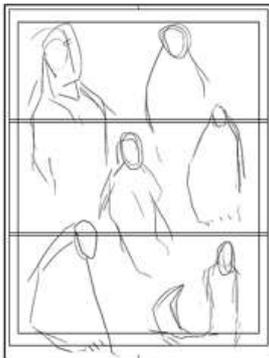
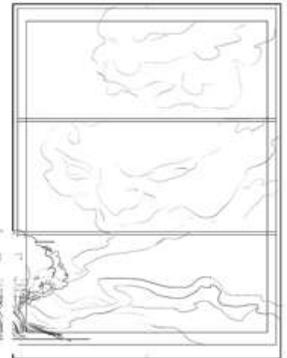
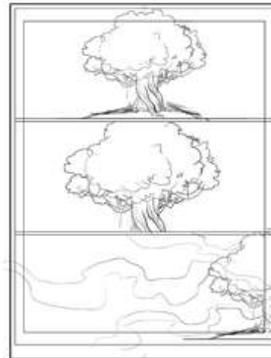
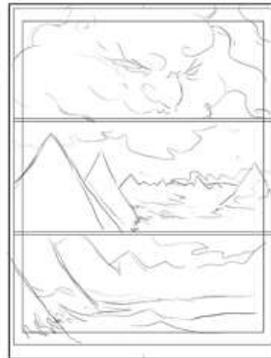
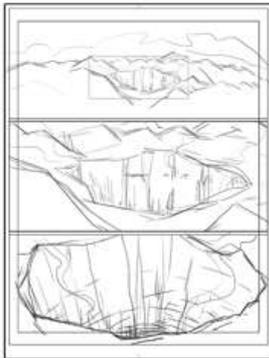
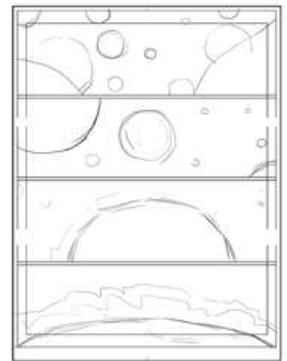
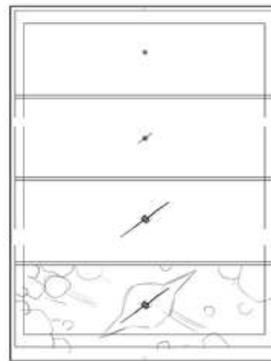
PÉON, M. L. **Sistemas de identidade visual**. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda., 2009. 80p.

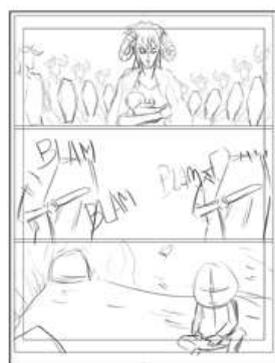
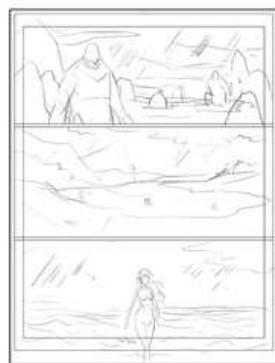
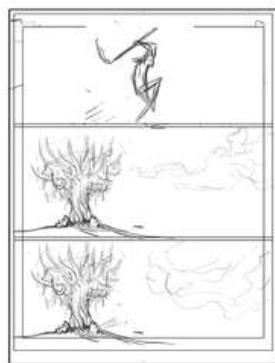
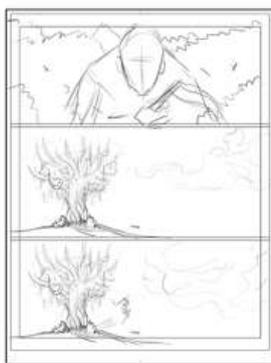
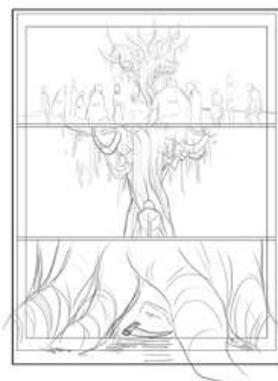
TORRANO, J. **TEOGONIA A Origem dos Deuses**. 3. ed. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda., 1995. 121p.

WEINER, S. **Faster than a Speeding Bullet: the rise of the graphic novel**. New York: Nantier Beall Minoustchine Publishing, 2003. 64p.

ANEXO I:

Layouts(rascunhos) de páginas utilizados na Tabela I.





ANEXO II:

Páginas finalizadas.

